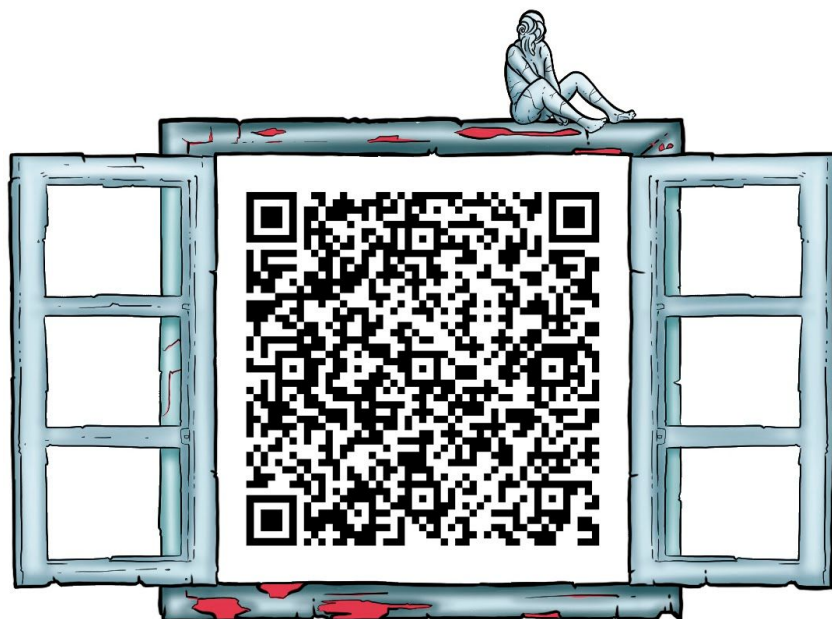


BACK ROOM WINDOW

VENTANA DE LA HABITACIÓN TRASERA



Víctor García Martín

Trabajo de Fin de Grado

Septiembre 2020

Tutor: Agustín Linares Pedrero

Hoy en día, la mayoría de la gente puede aprender a ser una langosta con relativa facilidad.

Me resultó más fácil ser una que comerme una.

Jaron Lanier

ÍNDICE

Resumen e Idea	P.4
Trabajos previos	P.5
Proceso teórico práctico	P.10
Experimentación	P.12
Proceso teórico conceptual	P.17
Recorrido	P.21
- Estatuas	P.22
- Actualización de memória	P.23
- Transcriptions	P.24
- Showrooms	P.25
- Son visiones	P.26
- Pilares	P.27
- Stooky TV	P.28
Referentes	P.29
Conclusiones	P.31
Presupuesto	P.32
Cronograma	P.32
Bibliografía	P.33
Anexo I	P.35
Anexo II	P.56

RESUMEN

En este proyecto, me dispongo a contar situaciones que observo a diario con mis propios ojos, pero también con los de la imaginación. Una mezcla de distintas realidades, que ocurren en mi entorno más cercano. Utilizando el dibujo como base y presentando una serie de ilustraciones que interactúan y dialogan tanto con el espectador, como con los formatos de las piezas, físico y digital. Construyo mundos ficticios desde una realidad que me sobrecoge. Utilizando el hogar como campo de exploración para crear mis narraciones y centrándome en el aislamiento personal y la incomunicación familiar, acentuada en los últimos años por la multiplicación y centralidad de las pantallas. Mediante ilustraciones, doy forma a una serie de situaciones donde podemos apreciar la soledad, aislamiento, extrañeza y claudicación del individuo contemporáneo ante tal “estimulante visual”, usando como eje, la figura del ser mitológico medusa, que vinculo estrechamente a dicha “ventana digital”, la cual, deja petrificado a todo aquel que la mira fijamente.

Palabras clave: Pantalla, imágenes, estatuas, piedra, interactivo, virtualidad, digital, televisión, espectador, recuerdos, familia, memoria, aislamiento, redes sociales, cómic, ilustración, dibujo, escaparate, ventana, trastienda, producto, smartphone, self branding, ficción, niño

In this project, I am about to explain situations that I see everyday with my own eyes as well as with the eyes of imagination. A mixture of different realities, that take place in my closest surroundings. To do this, I will use drawings as a foundation by creating illustrations that interact and dialogue not only with the spectators but also with the format of pieces, either physical or digital.

I build fictional worlds from a reality that overwhelms me. Using home as an exploratory field to construct my narrative and also focusing on personal isolation and the increasing loss of communication between family members due to the raising importance of screens in our digital era. With my illustrations I give shape to a series of situations where the isolation, strangeness and claudication of the contemporary individuals before the aforementioned "visual stimuli" can be observed. For this purpose I've used as an inspiration Medusa, the mythological entity, whom I closely relate to the "digital window" that petrifies all those who look at it.

Key words: Screen, images, statues, stone, interactive, virtuality, digital, television, viewer, memories, family, memory, isolation, social networks, comic, illustration, drawing, showcase, window, back room, product, smartphone, self branding, fiction, boy.

IDEA

La intención de este proyecto es crear una estrategia que recompense de algún modo a un espectador curioso. Lo “reto” a sacar su Smartphone. Exigo cierta sofisticación, para acceder al contenido y así, seguir “pegado” a él, al igual que el audiovisual actual nos exige hoy día; por lo que no pretendo zanjar ningún debate, sino todo lo contrario, crear una reflexión. Pongo en contraposición dos maneras de mirar. La del “espectador” contemporáneo con la multipantalla, el salto entre plataformas y el sometimiento a una tensión continua y pulsión por una conexión permanente abocado a una virtualización del yo. Frente al todavía común “espectador tradicional”, que se sumerge en los fotogramas de una programación ya preestablecida, que se deja mecer por las imágenes y se aliena ante estas.

Trato de mantener una propuesta diversificada, no anquilosarme en un estilo concreto en cuanto a mis referentes, que provienen tanto del cine, como de la literatura, cómic, pintura o la música. Esta viveza me ayuda a no permanecer estático en cuanto a ciertos planteamientos formales en mi dibujo, el cual tiene como premisa fundamental, el extrañamiento de lo fantástico en la cotidianidad. Experimento con ciertos componentes que buscan un extrañamiento, una especie de realidad alucinada.

TRABAJOS PREVIOS

EL CONSUMO TE CONSUME

La pieza, realizada para la asignatura de segundo de carrera, Procesos de la escultura, tiene como principal referente a **Alighiero Boetti** que trabaja esencialmente el concepto de individualidad y copia. El proyecto, se trataba de un gran conjunto de productos comerciales, envueltos y etiquetados, cada uno con su precio; el cual, oscilaba entre 0,05 y 0,50€. Justo delante de estos paquetes, encontrábamos una hucha con una cartela que indicaba al espectador dónde debía depositar el importe del producto adquirido. Personalmente me sorprendió el resultado, ya que mi estimación era que al no haber vigilancia, una gran parte de los espectadores no pagaría su producto, aunque este, fuese de un importe irrisorio. Me equivoqué completamente, no solo todos los espectadores que participaron pagaron su artículo, sino que repitieron en continuadas ocasiones, aún sabiendo que todo lo que estaba perfectamente envuelto, publicitado y etiquetado era literalmente “basura”. Desde bricks gastados, hasta juguetes rotos. La pulsión por abrir un paquete nuevo donde no sabían lo que podían encontrar era tan grande, que les hacía gastar su dinero de forma compulsiva. De una forma similar al consumo de imágenes que encontramos actualmente en redes y multiplataformas streaming, donde estamos hiper estimulados por las mismas con un consumo diario de gran impacto, donde actualmente se suben una media de 5000 imágenes por

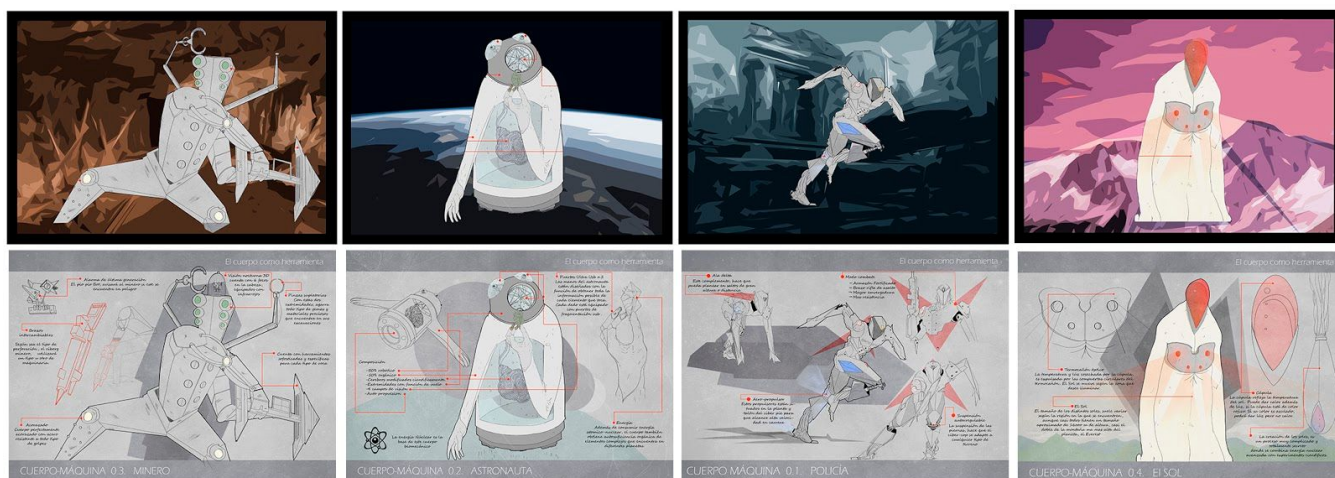
segundo sin reparar realmente en el carácter de aquello que estamos viendo y que nos deja la conclusión de que una gran ilusión de variedad, nos lleva automáticamente a un estado de conformidad, sin reparar en la calidad de lo que consumimos.



Fotografías de la obra. *El consumo te consume*

EL CUERPO COMO HERRAMIENTA

En el curso siguiente, para la asignatura de Estrategias del dibujo contemporáneo, comencé a tratar un tema que desde hace años me interesa y que a día de hoy sigo reflejando en mis ilustraciones. La “deshumanización del cuerpo”. Realizo un “libro de prototipos”, utilizando como referencia estética al diseñador de automóviles, **Chris Bangle**, del que obtengo las pautas plásticas, para que como si de productos mecanizados se trataran, crear un manual técnico en el que aquello que debería ser el “paisaje”, está impreso en papel de acetato y colocado como página anterior a la del dibujo principal, dejando ver mediante transparencias, la figura del mismo. Una vez pasamos de página, se muestran bajo el acetato, todas las especificaciones técnicas de ese “cuerpo” en concreto, al que cada vez más, tratamos o autogestionamos como un producto. El cual, en la actualidad, es publicitado constantemente mediante el self-branding. Donde la autopromoción del “yo” y la imagen como marca personal está cada vez más extendida, principalmente en redes sociales.



¿QUÉ QUIERES SER?

En esta misma asignatura continué experimentando con el dibujo y gracias al estudio de artistas como **Julian Opie**, cuyo estilo dibujístico, utilizo de soporte referencial técnico para esta obra, aprendo a simplificar la línea de mis ilustraciones y me autoexijo a priorizar, a quedarme con lo realmente importante. Además del hallazgo técnico, abordo un tema siempre presente en mis dibujos, el fraccionamiento psicológico. Desarrollo un dibujo de gran formato, a modo de mapa, subdividido en 20 ilustraciones individuales, compuestas por un autorretrato de distintas versiones del “yo”. Todo lo que he deseado ser desde que era un niño. Muestro la vertiente poliédrica que se alberga en nuestro interior. Todos aquellos “yoes” que hemos podido ser, hemos sido, somos , y podemos llegar a ser algún día.



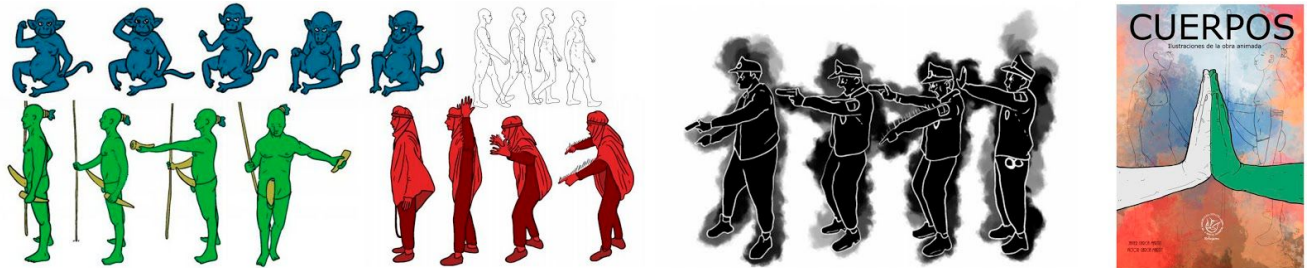
Muestra de seis ilustraciones, de un total de veinte que componen la obra

CUERPOS

Durante el mismo curso, voy desarrollando las habilidades técnicas adquiridas en el dibujo pero siempre intentando darle una pequeña vuelta de tuerca a cada proyecto, buscando un carácter propio para cada obra, y de esta forma, para la asignatura de Proyectos artísticos, tanto para la primera, como para la segunda parte, decido junto a mi hermano, abordar la técnica de la animación para encarar ambos proyectos. Al tratarse de una pieza en conjunto, debíamos enfocarla, tanto conceptual como representativamente, de una forma atractiva, principalmente para nosotros, ya que el proceso de trabajo de la animación es agotador. Esto no fue difícil puesto que mantenemos concordancia y similitud en nuestras inquietudes artísticas.

La obra se sustenta conceptualmente sobre una cita de **Jiddu Krishnamurti**. “ *A más civilización, menos libertad*”. Y también utilizamos como referente principal al artista **Honoré Daumier**, que defendía con sus dibujos la libertad como base de una sociedad civilizada. Su dibujo “*Liberté de la presse*” nos fue muy útil como base, tanto espiritual, como visual, para desarrollar al protagonista de nuestra animación, que realiza un recorrido por diversos parajes, donde interactúa con diferentes personajes anclados a sus “clichés” habituales y cuyo temperamento es perceptible con la tonalidad de los colores que representan.

El estudio del color en la obra de **Eva heller**, “*Psicología del color*”, fue muy valioso para terminar con éxito esta animación ya que pudimos entender aquello que representa para la artista y además adquirí un conocimiento de las distintas tonalidades que uso actualmente para reflejar aspectos como la soledad o la melancolía, presentes en mis dibujos según los matices escogidos.



Fragmentos de las animaciones de la obra, recogidos en el catálogo realizado para la misma

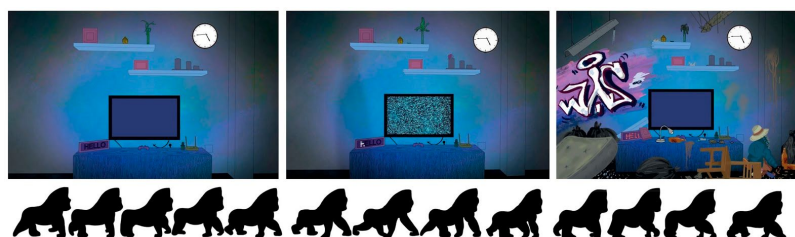
ESPACIO

En el segundo semestre, para la segunda parte de la asignatura anterior, Proyectos artísticos II, nos planteamos el reto de dar un paso más en la animación. Ésta debía interactuar con el espectador. Aspecto que siempre me ha interesado en las obras artísticas, quizá por mi influencia del mundo de los videojuegos, donde el espectador decide gran parte de lo que ocurre.

La obra se sustenta en la tradición del esperpento de **Valle Inclán** y sobre todo en la mirada de **Luis Buñuel** sobre tal planteamiento, en su película “*El ángel exterminador*”, donde el director plantea una deformación de la realidad que hace aflorar el verdadero comportamiento humano.

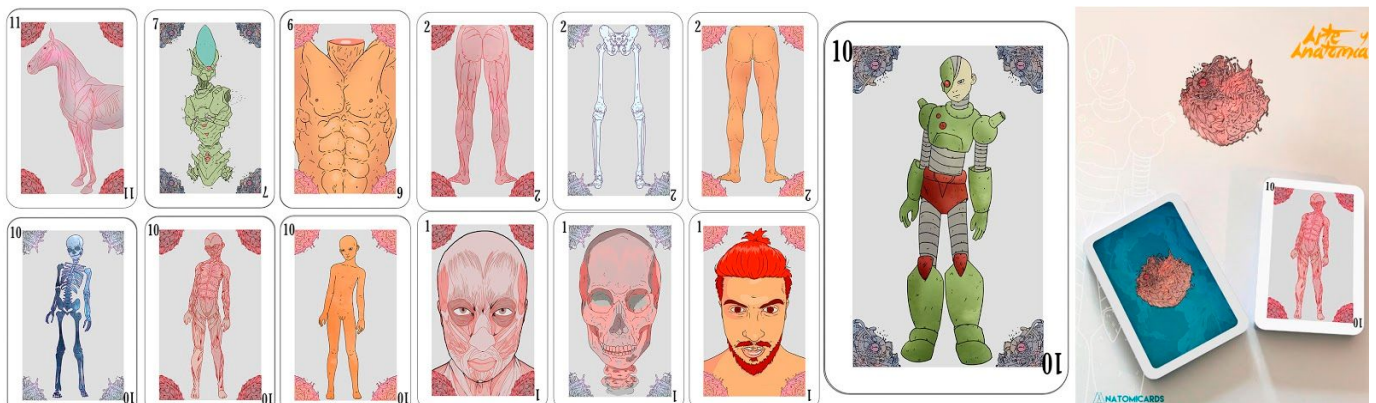
Además de la interactividad, trabajamos con varios aspectos que siguen latentes en mis piezas como por ejemplo la metáfora de la doble mirada, y la dualidad de los iconos, usada en varios elementos como por ejemplo la figura de una sombra humana que camina en la apacible oscuridad y que al aparecer el fuego y el caos se transforma en la de un primate, mostrando otro tipo de naturaleza más primitiva.

Pero como hallazgo personal, empiezo a centrar la mirada en las pantallas y en cómo la televisión ocupa desde hace tiempo un lugar privilegiado en el entorno, presidiendo los enclaves estratégicos del hogar.



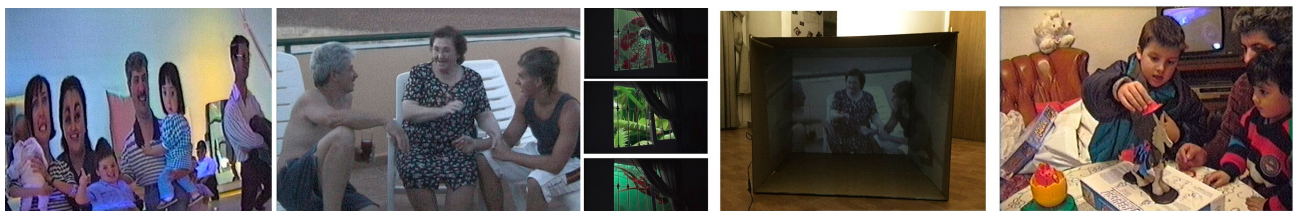
ANATOMICARDS

En esta ocasión para la asignatura de cuarto, Arte y anatomía, decidí realizar un trabajo puramente estético, experimentando y jugando literalmente, tanto con mis estilos de dibujo, como con el formato de la pieza, asociado a aquellos criterios requeridos por la asignatura de anatomía. Desempeño un estudio del cuerpo mediante la creación de una baraja clásica española, donde sustituyo los cuatro palos, oro, espada, copas y bastos; por “hueso, músculo, piel y metal”. creando un mismo personaje por numeración de carta, pero que, sometido a una evolución estética según en el palo en que se encuentre, podremos verlo de forma esquelética, muscular, con piel, o con estructura robótica. Una práctica donde comencé a emplear técnicas, hoy día, habituales en mis ilustraciones.



NORMALIDAD EXCEPCIONAL

El proyecto fue realizado para la asignatura de cuarto de carrera, Instalaciones multimedia, y se trata de una video instalación de gran valor personal, ya que supone un antes y un después en mis piezas. A tenor de este proyecto comienzo a centrarme en la proximidad de las acciones cotidianas más artesanales, enfocándome en la familia como campo de exploración, ya que hay una enorme profundidad en estos gestos cotidianos, que esconden la mayoría de las veces, aspectos muy hondos como el amparo o la protección. Escuchar “el golpeo del tenedor batiendo un huevo” al entrar en casa de mis padres o el sonido de la goma de regar las plantas, me producen cada vez más una satisfacción difícil de explicar, y me hacen valorar ciertos momentos de un modo distinto al “habitual”. “Lo normal, no es normal”. Realizo un cálido y recurrente viaje a otro “hogar” la infancia. Lugar al que acudo asiduamente como refugio, aunque también lo haga, en parte como intruso, puesto que el “yo” que acude en ocasiones a esos años, ya no es, en cierta medida, el niño que allí encuentro.



TAZOO'S

Este proyecto de “deriva dibujística” no fue realizado para ninguna asignatura. Justo antes de comenzar a trabajar en la idea fundamental de este TFG, “me regalo” un tiempo para dar total libertad a la unión de formas y colores, sin pretensiones, ni teoría alguna, simplemente dibujar por divertimento, abandonando una visión un tanto pesimista o de herida que pueden aparecer en mis dibujos habituales. Se trata de diez ilustraciones en formato circular, influenciadas por los Tazos de los años 90, las cuales trabajo como si en el cuarto de juegos me encontrase, donde “junto al vaquero con el piloto espacial” y doy total libertad a mi imaginación. Apareciendo así diez curiosos especímenes que aunque son totalmente individuales parecen tener algún tipo de conexión.



Conjunto de ilustraciones circulares que conforman la pieza *Tazoo's*

PROCESO TEÓRICO PRÁCTICO

Este proyecto, lo origina un niño de nueve años que encuentra un bolígrafo y unos sobres ya abiertos, con varios números y nombres apuntados, al lado del teléfono de casa de su abuela. Cansado de jugar a los mismos juegos una y otra vez con su hermano pequeño, se le ocurre “pintar” en ese sobre por la parte de atrás. Posiblemente comenzó dibujando “un muñeco”, intuyo que con “los pelos tiesos”, no logro recordarlo con nitidez. De lo que sí estoy seguro, es de que ese sobre, a los pocos minutos estaba repleto de dibujos, no quedaba ni un solo hueco, que no estuviera teñido de la tinta azul de aquel bolígrafo. Mientras dibujaba, el tiempo transcurría de distinta guisa y los minutos se convertían en segundos. En cuanto el improvisado lienzo se acabó, el niño corrió a enseñarle a la abuela lo que había hecho. Ésta, en un primer vistazo, al ver que el sobre estaba totalmente pintorreado y que esto, podía haber afectado a algún número de teléfono de los que allí habían apuntados, se dispuso a regañar a su nieto. Pero antes de eso, dio la vuelta al sobre, observó la cantidad de dibujos que había, y dijo una frase que el crío jamás había oído antes, pero que seguiría escuchando decir su abuela durante muchos años ”-¡nove que bien pinta mi victo!”. A partir de ese momento, quizá por el poder transformador de las palabras, o por el descubrimiento del placer que le producía la capacidad de plasmar sus ideas en un papel, el niño fue llenando de dibujos más sobres que el correo dejaba en casa cada mañana. Esos sobres fueron sustituidos

por hojas de libreta, a veces, si había suerte, por “folios limpios”, y hoy día por una tableta digital, donde donde el niño, aún se olvida de que las horas tienen sesenta minutos mientras “pinta sus muñecos”.

Esa es la premisa preliminar de mi proyecto, liberarme de toda pretensión, acercándome así, cada vez más, al arte que realizaba en mis comienzos, donde seguro, también me preguntaba cosas, pero con las herramientas que disponía entonces.

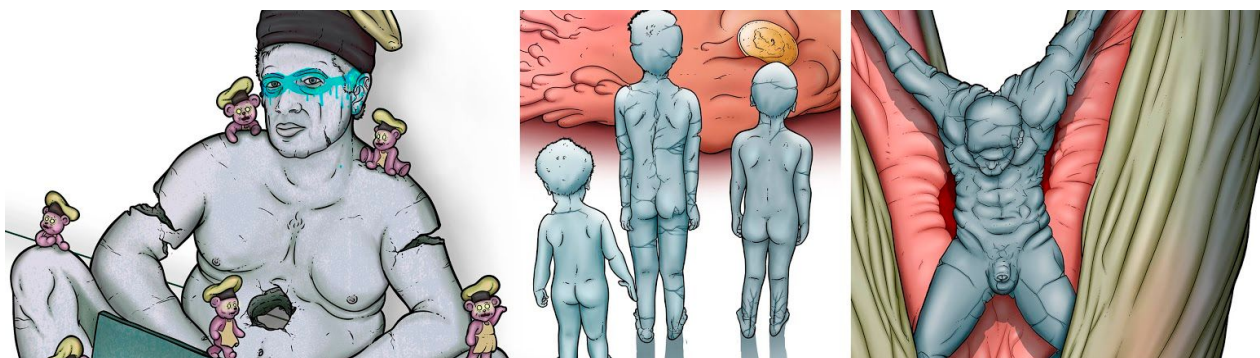


Dibujos de la infancia, pertenecientes a la obra *Actualización de memoria*

Mis representaciones, son una forma de mirar aquello que me rodea y por ende, a mí mismo, porque de alguna forma también somos eso que vemos en los demás y entre lo que veo e imagino, surge una nueva dimensión, donde lo que es realidad o ficción ya no importa.

De esta forma, comienzo el desarrollo de una serie de retratos de personajes cercanos a mi cotidianidad. Con ciertas peculiaridades, pero a su vez con una semejanza siempre concordante entre ellos, una serie de miedos o preguntas, normalmente sin respuesta, que se repiten constantemente y que los paralizan hasta quedar petrificados.

“¿Por qué no detuvimos a tiempo aquella inercia sin sentido? ¿Por qué nos callamos? ¿Por qué negamos el sufrimiento ajeno? ¿Por qué nos volvimos la mayoría un poco de piedra, como las estatuas medievales de la iglesia de Ondarroa?”.¹



¹ Uribe, Kirmen. *La hora de despertarnos juntos*. (Planeta de libros, 2016). P.423

PERIODO DE EXPERIMENTACIÓN

La experimentación del proyecto comienza en octubre de 2018, concretamente en la asignatura de Producción y difusión de proyectos artísticos. Asignatura que utilizo como “laboratorio de pruebas” para lo que acabaría siendo la materia prima del trabajo final. Donde decido sin lugar a dudas que el dibujo será la disciplina utilizada en mis narraciones gráficas. Actuando cómo llevo haciéndolo durante bastantes años, con bocetos preliminares a lápiz, y desarrollo final en tableta gráfica digital, la cual me aporta una gran libertad de movimientos a la hora de la experimentación. Esta asignatura, me permitía la posibilidad de que tres profesores de especialidades diferentes, me dieran su particular visión del proyecto. Hecho que resultó muy valioso para pulir ciertos puntos que no estaban del todo claros. En clase, el lápiz reproducía todo aquello que mis sentidos recogían fuera de esta, principalmente en mi lugar de trabajo y en el hogar, usando la imaginación como una herramienta muy relevante, puesto que ésta, a mi entender, es una valiosa facultad de la memoria a la hora de actualizar un recuerdo.

Realizando una serie de bocetos para las primeras ilustraciones, atisbo un detalle clarificador para el avance del proyecto. En todos mis dibujos, los retratados parecían ausentes. Aún siendo los protagonistas indiscutibles de dicha ilustración, había una alienación en ellos que me resultaba cuanto menos singular. Esto me hizo prestar más atención al comportamiento de los sujetos retratados, y tal como mostraban mis esbozos, estas personas se hallaban en sus hogares característicos de cuerpo presente, pero solo de esta forma, ya que su atención se encontraba la mayor parte del tiempo inmersa en otro lugar, generalmente detrás de una pantalla. Reconocí rápidamente una parálisis muy evidente en ellos producida por la susodicha, y lo vi tan claro porque era algo que yo mismo también experimentaba en demasiadas ocasiones sin darme ni siquiera cuenta.

Tras esto decidí cambiar la tonalidad heráldica de la piel de mis retratados por tonos fríos, zafiros grisáceos y sustituir las cicatrices por grietas. Con este encuentro, los dibujos resonaban aquello que no llegué a ver de forma prematura. Y a raíz de esto, dictaminé una relevancia tanto a nivel representacional como plástica, a otro “actor” fundamental en mis piezas, las pantallas, a las cuales doto de poder “sobrenatural” y asemejo, como si de un clásico griego se tratase, a la figura del ser mitológico Medusa, petrificando a todo aquel que la mira fijamente e implementando de esta forma un mecanismo que sitúa ante el espectador, uno de los iconos clásicos del arte, la estatua, pero con un matiz divergente. No intento mostrar un carácter de sublimación, majestuosidad o victoria en mis “tallas”, sino una visión que se asemeja a la de **Chris Marker** y **Alain Resnais** al hablar de que , *“Cuando los hombres están muertos, entran en la historia y cuando las estatuas están muertas, entran en el arte. Esta botánica de la muerte, es lo que nosotros llamamos la cultura.”*²

² Marker Chris y Resnais Alain. *Las estatuas también mueren*. Documental. 1953.



Parte del proceso de dibujo para la finalización de una de las ilustraciones de la serie *Estatuas*.

Las estatuas que aparecen en mis ilustraciones, están rotas, resquebrajadas y vacías. A primera vista y de forma superficial incluso se podría llegar a decir que algunas, imitan las poses utilizadas en el periodo Helenístico, pero en este caso, con la peculiaridad de que en lugar de evocar a dioses, héroes populares o ideas como la libertad, representan al ciudadano de a pie, a quien atiendo, observando y escuchando, como si me mirase en un espejo y sobre el cual, la sociedad actual ejerce como constructora o demoledora de los cimientos de lo más recóndito.



Proceso y detalle de la segunda ilustración (2/4) de la serie *Estatuas*

Actuar como Médium

Al alimón de dibujar las estatuas, se produjo un hecho que ya intuía antes de completar las ilustraciones. Ciertas “criaturas” se colaban en mis dibujos. Sin aviso previo, ni premeditación. Estos seres saltaban desde mi imaginación a la ilustración interactuando directamente con la imagen principal. Y como salidas de un rollo de pintura de **Hitoshi Akira**, tales seres, quizá influencia del folclore japonés, ya que guardan cierta similitud con los Yokai (una hibridación un tanto exótica entre animales, humanos y objetos), se manifiestan para “incordiar” a los personajes de mis piezas. Aunque en el caso de las criaturas que represento, y a diferencia de los Yokai, carecen de valores propios, más bien todo lo contrario, son “encarnaciones exteriorizadas” de las emociones del personaje al que acompañan. Estas “estatuas”, ya no solo se encuentran petrificadas por las pantallas, sino que por sí mismas, se auto paralizan, aferrándose a ciertos miedos, apegos, y sentimientos. Este hecho se ve representado en la totalidad de las ilustraciones que componen el proyecto. En algunas ocasiones de forma más evidente, en otras de una manera discreta; a veces estableciendo una distancia notable entre personajes y en otras totalmente fundidos con el mismo, donde es difícil atisbar algún carácter de humanidad en ellos.



Detalle de diversas ilustraciones, donde aparecen algunas de estas “criaturas”.

Actúo como médium, ya que me pongo en contacto con mis “yoes” del pasado para “traer fantasmas al papel” con mis herramientas, la imaginación y el dibujo. Utilizando los recuerdos, que a mi entender son una serie de ficciones que creamos desde el presente. Esta experiencia, la experimenté de manera absoluta en la serie de dibujos circulares, *Tazoo’s*, que realicé justo antes del proyecto, donde abrí una “puerta” que comunicaba mi imaginación con el soporte de dibujo, y éste, se llenaba por completo de extrañas criaturas, provenientes de a saber qué lugares recónditos. En el caso de las ilustraciones que conforman mi proyecto actual, los seres que aquí se cuelan, parecen, la mayoría de las veces, tener una intención poco favorable para por la estatua que “escoltan”. Pero no todo aquello que se manifiesta son este tipo de “fantasmas”; también afloran una serie de luces, que con tan solo una “aparición” pueden llegar a iluminar toda la penumbra restante por mucha que esta sea. Como ocurre en el caso de una de mis últimas ilustraciones, *Ancá la Yaya*, en la que más que como médium, actúo como “astrónomo”. *“Conocer el pasado es una actuación tan asombrosa como conocer las estrellas. Los astrónomos solo ven luces*

*antiguas. Para ellos no existe otra luz que mirar. Esta antigua luz de estrellas desaparecidas o distantes, fue emitida hace mucho y llega a nosotros en el presente”.*³

En este caso en concreto y en la pieza que la acompaña, *Ancá la Mota*, trato de meter la vida en la obra para hacer “tangible lo intangible” y transformar de esta forma lo “finito en infinito”. Buscando siempre un destino “luminoso”, a través de la lucha que supone romper lo oscuro de uno mismo mediante un proceso, un viaje y no un encuentro fortuito.



Proceso de creación de la ilustración *Ancá la Mota*, perteneciente a la última serie de ilustraciones, *Pilares*.

La ausencia

El “paisaje”, aunque parezca lo contrario, tiene un peso importante en mis ilustraciones, puesto que lo uso como herramienta fundamental para mostrar con mayor claridad aquello que intentan expresar los retratados. ¿cómo interpretar la soledad de mis personajes, ante todo un mundo que nos “vende” una imagen de globalización social e hiperconectividad, cuando en realidad observamos justamente lo contrario, el totalitarismo del “yo”? . La respuesta que encontré fue, la ausencia. Quedarme con lo básico, prescindiendo de fondo, de “abalorios”, incluso de las prendas de los personajes. “*No es escribir, sino borrar. no es descubrir, sino disipar certezas*”.⁴

El fruto, es el hueco que queda cuando prescindes de ciertos elementos. Y esto mismo, el despojarte de creencias, te desvela aquello que buscas. Técnicamente siempre he tenido dificultades para representar el espacio, incluso a la hora de leer un cómic, el lugar donde transcurrían los acontecimientos, por muy detallado que fuese, inconscientemente pasaba a un segundo plano. Aunque durante mucho tiempo, concretamente en mi primera etapa como lector de cómics donde principalmente consumía manga japonés, pensé que era algo de “obligada representación”, ya que, consideraba que unos personajes no podían encontrarse “en la nada”. Hasta que me topé con el dibujo de **Tite Kubo**, un mangaka que trabaja

³ Kubler, George . *La configuración del tiempo : observaciones sobre la historia de las cosas*. 1988. p.76

⁴ Lechowski, Rafael. *Larga brevedad*. Arcesis.2017

el fondo de una forma inusual, dejando grandes espacios en blanco entre sus personajes y creando unas atmósferas en las que estos se expresan de forma concisa al lector.



Dibujos de Tite Kubo para su obra más célebre, *Bleach*.

Podemos ver algo similar en el trabajo de **Mike Mignola**, sobre todo en su personaje Anung Un Rama, protagonista de la saga *Hellboy*. Un demonio todopoderoso con una apariencia muy llamativa y arrolladora, pero que normalmente es retratado con espacios vacíos a su alrededor que denotan el enorme desierto interior contra el que el “héroe” tiene que lidiar, resultando esto, más amenazante que cualquier villano que se le cruce.



Dibujos de Mike Mignola pertenecientes a su obra *Hellboy*.

Con este tipo de composición donde los personajes permanecen abstraídos en esa aparente “nada”, intento mostrar, esa “otra dimensión” que se encuentra en coordenadas dispares y a la que es difícil acceder mediante la subjetividad que la sociedad hoy día nos “programa”, donde existe una continua insatisfacción con respecto a nosotros mismos.

verticalidad

*“El resistente, también es el que se arriesga en la aventura del pensar como proceso de «transformación personal», de vuelta «hacia el sí mismo y hacia la originalidad de la vida, que resulta ser, al mismo tiempo, una transformación, una conversión”.*⁵

⁵ Esquirol, Josep Maria. *La resistencia íntima*. (Barcelona: Acantilado, 2015).

No es mera casualidad que las ilustraciones conformen casi en su totalidad un esquema visual de verticalidad. Los personajes que las habitan, están rotos, enfermos, pero a su vez se atisbe en ellos una voluntad de resistencia. Una ilusión, por muy pequeña que esta sea de resistencia ante las inclemencias de la intemperie. El lienzo, actúa en cierta medida de hogar, donde se intenta recuperar la firmeza de aquellos que lo habitan. Al igual que un hospital es el hogar, donde los médicos y enfermeros, intentan recuperar la verticalidad de los enfermos. Que como su palabra indica ,proviene de in- fermo, fermo es firme y su negación in, el que no está firme. Como indica **Josep María Esquirol** en su ensayo, *La penúltima bondad*. Por lo tanto existe la esperanza, la ilusión del cambio, una posible renovación de la confianza.



Fracciones de varias obras donde podemos apreciar la búsqueda de verticalidad como característica.

DESCRIPCIÓN DEL PROCESO TEÓRICO CONCEPTUAL

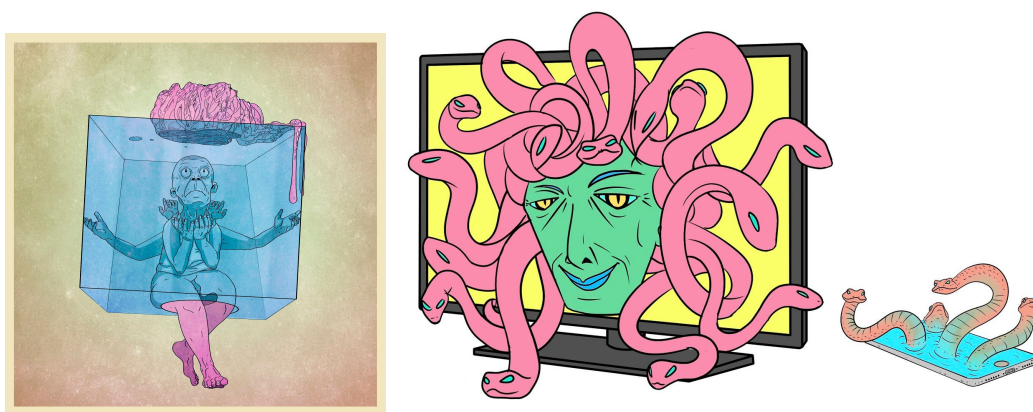
“Sería duro para cualquiera y ni qué decir para un tecnólogo, levantarse cada mañana sin Fé en que el futuro puede ser mejor que el pasado.

En los años ochenta, cuando internet solo estaba al alcance de un pequeño número de pioneros, solía enfrentarme con personas que tenían miedo de que esas tecnologías extrañas en las que yo estaba trabajando, como la realidad virtual, desataran los demonios de la naturaleza humana. Por ejemplo, ¿la

gente se volvería adicta a la realidad virtual como si se tratara de una droga? ¿Se quedarían atrapados en ella, incapaces de volver al mundo físico donde vivimos el resto de las personas?

Algunas de esas preguntas eran tontas y otras, clarividentes.”⁶

No cabe duda de que las nuevas tecnologías como smartphones, y otros periféricos, que nos permiten el acceso a un universo digital, tienen cada día más relevancia en la mal designada, “civilización desarrollada”. Y si en mis narraciones reflejo matices que observo y experimento en mi día a día, un aspecto esencial de ellos, es el aislamiento y la incomunicación que generan las pantallas, ocasionando una claudicación del individuo ante tal estímulo visual. Mi intención no es la confrontación con este medio, sino visibilizar un uso desaforado del mismo que día a día se intensifica, el cual, experimento en primera persona y trato de reflexionar, dotando al espectador de una herramienta clarividente, donde hago que éste tenga que sacar su smartphone, incluso en la sala de exposiciones, para seguir pegado a una pantalla, evidenciando tanto dentro como fuera de mi obra aquello que observo a diario.



Bocetos experimentales para la iconografía y matices de color en mis ilustraciones.

Son clarificadores una serie de hechos investigados por **Joe Clement** y **Matt Miles** en su libro *Screen schooled*, donde cuentan cómo los gurús más importantes de la tecnología contemporánea, como pueden ser Steve Jobs o Bill Gates, muy rara vez dejaban que sus propios hijos utilizaran la tecnología que ellos mismos creaban. Jobs por ejemplo, en una entrevista realizada en 2011 citó literalmente que sus hijos tenían prohibido el manejo del recién salido iPad, puesto que en su hogar, el uso tecnológico estaba estrictamente limitado. En el caso de Bill Gates, pronunció unas declaraciones muy parecidas a las anteriores donde alude que sus hijos tienen también limitado este acceso, sobre todo al desarrollar una de ellas, una adicción a los videojuegos, pero además añadía que el uso de smartphones para éstos, nunca se permitió antes de los catorce años, dato curioso cuando observamos en estudios contemporáneos que la media de edad en la que se obtiene un primer terminal de este tipo es a los diez.

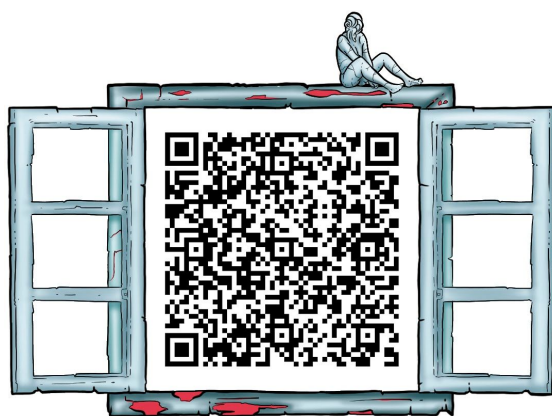
⁶ Lanier, Jaron. *Contra el rebaño digital*. (Debate. 2011. P7).

¿A qué se debe esta protección de los padres de la tecnología para con sus descendientes? Según los escritores de este libro, para defenderlos de la adicción tecnológica, la cual merma la inventiva y acota de forma notable las relaciones con quienes nos rodean. Multiplicándose este efecto de forma exponencial en adolescentes que carecen de los recursos y madurez adecuada para lidiar de forma productiva con estas herramientas.⁷ En nosotros está la voluntad de como “Perseo usar a medusa como una herramienta”, o quedarnos petrificados ante ella.



La ventana

Como cito anteriormente, me gusta hacer de alguna forma partícipe al espectador en el recorrido de mi obra. Aunque esto es totalmente posible tan solo con la observación de la misma, ya que una fracción de la información que obtenemos al observar una pieza nos la aporta el autor de la misma, pero a mi juicio, otra gran parte de esto, lo ponemos nosotros mismos, puesto que hacemos de alguna forma “nuestra” la obra al examinarla. Aún así, añado ciertos mecanismos para “aquel espectador curioso”, que al igual que yo, intenta ver algo más allá de lo que tiene delante. Sitúo junto a las ilustraciones “ventanas” a otro lugar. Exigiendo una cierta sofisticación o “sacrificio” por parte del “mirón”.



Estos mecanismos no son ni más ni menos que una codificación digital de lo que observamos, es decir, otra forma de ver las ilustraciones. Para ello, se me ocurre exponer junto a cada imagen un código QR que la acompañe, y nos haga “entrar en el espejo que tenemos en frente”. Hecho paradójico el de los códigos, puesto que comencé la investigación de los enlaces digitales codificados hace casi dos años, en

⁷ Clement, Joe y Miles Matt, *Screen schooled*. Chicago review. 2017

2018. Pensé en el QR como una herramienta bastante útil, pero inexplicablemente despreciada, incluso se encontraba olvidada. Observar un QR automáticamente te hacía ver algo añejo, que había pasado sin pena ni gloria por la avanzada digital. Esto me resultaba interesante, puesto que suponía una cierta “pereza” por parte del espectador a la hora de escanearlo, ya que se presuponía que para el visionado de tal código, era indispensable la descarga de aplicaciones específicas de lectura, y generaba cierto rechazo que solo sería solventado por el espectador más atraído por la obra.

Hoy día, mediados de 2020 y tras el “Tsunami” llamado Covid-19, que ha sacudido en todos los aspectos a la humanidad. Me encuentro, literalmente, en cada mesa de bar, el “antes olvidado” código QR, y a todas las personas, independientemente de la edad que tengan, escaneandolos. Es increíble la capacidad de adaptación del ser humano a nuevos desafíos; como nos cuenta **Jaron Lanier**, el mayor pionero de la realidad virtual, en una entrevista para la BBC en 2017. *“En una ocasión, cuenta, él y su equipo se obsesionaron con la creación de avatares no humanos.”*

“Las langostas parecían presentar un gran desafío, por su cantidad de extremidades, pero descubrieron que el cerebro humano se adapta a usar más apéndices con mucha rapidez.”

“La mayoría de la gente puede aprender a ser una langosta con relativa facilidad”, escribe. “Me resultó más fácil ser una que comerme una”).

Sobre este suceso, me quedo con la visión pragmática. Más personas escanearán ahora las piezas, que antes de la actual familiarización con los códigos.



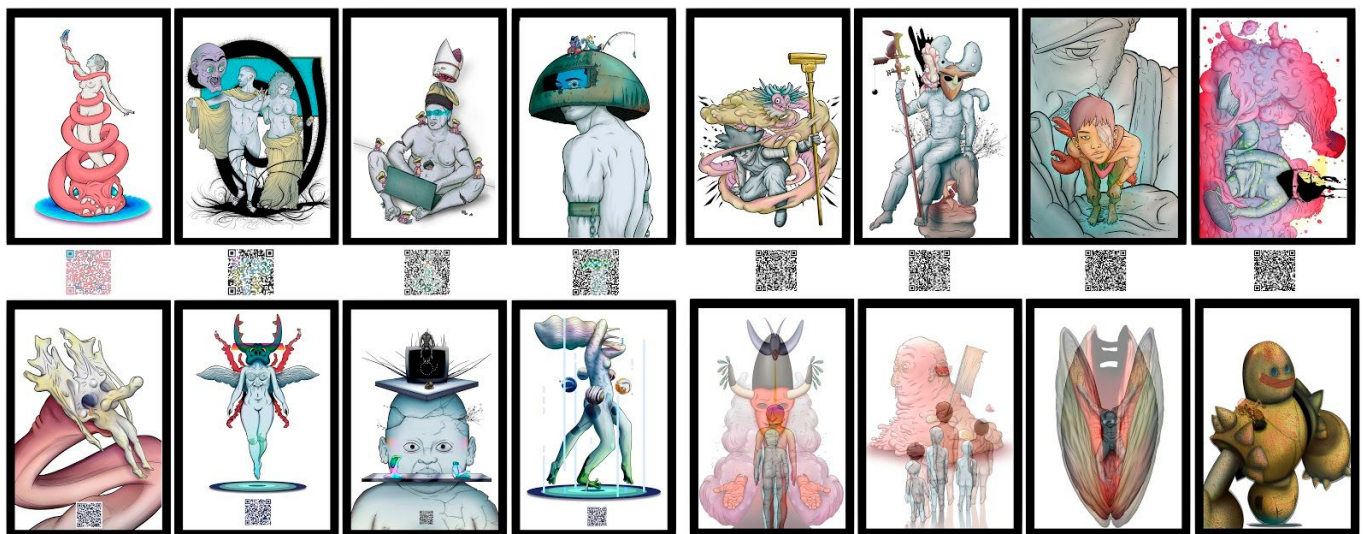
Fotografía de la primera serie de ilustraciones, *Estatuas*. Expuestas junto a sus códigos.

El recorrido

Como siempre digo cada vez que alguien ve un dibujo mío y pregunta “-¿ pero eso qué significa?”. El sentido se lo das tú si quieres hacerlo, intento que mis dibujos sean tan sinceros, que puedas quedarte en un mero placer estético contemplativo. Pero a la vez, dejando una ventana entreabierta para aquel que quiera mirar.

Mientras realizo mis ilustraciones hay días en que una incesante fuente de ideas no deja de brotar, sin embargo otros dibujos me piden calma y contemplación. Intento anotar todo aquello que se me ocurre durante este proceso. Por lo que mi proyecto, se compone de un recorrido, a través de seis series de dibujos, cada una de estas con sus peculiaridades.

En las cuatro primeras series; tres de ellas, están compuestas por cuatro dibujos cada una y una cuarta serie, formada por dos ilustraciones. Además cada uno de estos dibujos está acompañado de un código QR individual, que lleva al espectador a otra “visión” de la ilustración expuesta.



Muestra en conjunto de cuatro, de las seis, series de ilustraciones que componen el proyecto.

En la quinta serie de mi proyecto, realizo un trabajo de dualidad, tanto conceptual como plásticamente. Ya que creo una serie, formada por cuatro ilustraciones que se desvían, de alguna forma, de la ventana digital abierta anteriormente, pero que a su vez mantienen la sensación de profundidad, de “tercer raíl” que ofrecen las demás. Para ello utilizo una técnica con un gran componente emocional personal. La ilustración lenticular, una opción que no es muy recurrente, pero que adopté como predilección cuando era un niño y me quedaba literalmente horas embobado, observando los “Matutazos” que tenían este efecto de movimiento en sus dibujos. Donde varias ilustraciones se entremezclan y según la atención que prestes, puedes atisbar ciertos descubrimientos. Me parecía y aún a día de hoy me lo sigue pareciendo, algo mágico.

La sexta y última serie, está compuesta por dos ilustraciones donde utilizo únicamente la herramienta del dibujo. Dos ilustraciones que cierran el recorrido o más bien lo sostienen como los dos pilares fundamentales del mismo.

Cuando acabé el planteamiento del proyecto me sentí en parte identificado con unas reflexiones del director de cine y pintor, entre otros, **David Lynch**. El cual explicaba de forma muy sincera su forma de hacer cine en una entrevista .

“Esta es una escena que quiero grabar, así que grababa esa escena. Algo más tarde tenía una idea para otra escena. No tiene nada que ver con la primera. Y me emociono con eso y grabo esa escena. Algo más tarde tengo una idea para otra escena. Y me entusiasmo y grabo esa escena. Ahora tengo tres escenas que no tienen nada que ver, pero tienen una sensación unificada, hay algo que las une. Y un día sucede que tengo una idea, que en sí misma me gusta, y que une a las otras tres escenas. Así que la cuarta se convirtió en algo que hizo surgir un guión”.⁸

Estatuas

Como explico con anterioridad, la semilla de este proyecto se siembra en la asignatura de Producción y difusión de proyectos artísticos, la cual, utilizo como lanzadera, donde inicio la planificación del mismo y acabo puliendo la primera serie de cuatro dibujos, que decido mantener prístina, sin alteraciones al respecto, para que las demás series se desarrollasen de la forma más pura posible.

En estatuas, llevo a cabo la producción de cuatro ilustraciones, cuyo enfoque, sin pretenderlo, se sitúa muy cercano al prisma de **Kiyoshi Kurosawa** en su película, *Kairo* (2001), donde presenta una mirada divergente a la global, con respecto a internet y el control que ejerce sobre sus usuarios. Exponiendo esta herramienta al espectador como el “mal” más aterrador, capaz de bloquear por completo al individuo, suprimiendo literalmente del mundo real a quien se sumerge en sus redes. Un film, que realmente recomiendo, no por su aspecto visionario del tema, sino por el atrevimiento del director japonés a la hora de crear una historia de auténtico terror, con este “ente futurista” como calamidad preternatural.

Los personajes de esta serie de ilustraciones, *Estatuas*, se encuentran en un contexto similar. Perdidos en otra realidad que los paraliza y petrifica, quedando totalmente alienados, como en estado de letargo frente al espectador. Cada uno de estos individuos además de encontrarse acompañados de extrañas criaturas que parecen encarnar sus peores pesadillas, llevan consigo una herramienta común, una pantalla (desde un smartphone , pasando por un tv, un pc o un casco de realidad virtual), la cual parece ejercer de imán para éstos; y de igual forma intento que ocurra con el espectador. Junto a cada ilustración, dispongo de un código que puede servir de reclamo, para que el observador de la pieza, al igual que los personajes de las

⁸ Lynch, David. *Encuentro con David Lynch en la Escuela Universitaria de Artes TAI*, conducido por Carlos Reviriego. Youtube.

ilustraciones, saque su smartphone y centre su atención en él. Creando así una situación interesante, la similitud dentro y fuera de la pieza.

Al escanear el código de la obra con la cámara del smartphone, ésta, nos lleva directamente a una ilustración distinta de la que ha escaneado. Otra visión de la misma, otra realidad. En este caso una mirada en primera persona, de la pantalla hacia el personaje del dibujo.



Actualización de memoria

*“No me cabe la menor duda de que las imágenes nacen de las imágenes, porque ver, es haber visto...”*⁹ Me reconozco totalmente en esta frase y gravitando sobre ella, comienzo la segunda serie del proyecto, donde continúo con el estilo dibujístico forjado en la anterior, componiendo cada vez, de manera más personal, pero con cierta desemejanza en el contexto, ya que esta vez, parto de la premisa de que la imaginación puede ser una facultad de la memoria a la hora de actualizar un recuerdo.

Compongo un trabajo en conjunto, Trabajando mano a mano con “el Víctor de hace 20 años” y con dos de sus amigos. Donde hablo de la pureza existente cuando un niño dibuja sin pretensión alguna. Me traslado a esa época, aunque sea un “intruso”, ya que el “yo” que busca en ese periodo, no es ya, aquel niño de diez años.

Realizo una serie de cuatro ilustraciones, donde las piezas claves son dibujos elaborados en mi infancia. A partir de ellos, creo una versión actual del mismo, pero con la mirada y las herramientas que dispongo ahora. Planteándome, aquello que supone “crecer”, que en algunas ocasiones coincide con perder la visión propia. A mi entender, las pautas que vamos recibiendo de estímulos exteriores, modifican nuestra visión. El paso del tiempo, en ocasiones, nos forja con atributos como la sabiduría, la madurez y la reflexividad. Pero también hay que sopesar que las pérdidas no son pocas. Nos desnuda de inocencia, pureza, imaginación ... Se trata de una mirada que parte desde el niño que fui, pasando por los dibujos que realizaba entonces, hasta el hombre que soy, y que, no sabe muy bien lo que hace.

⁹ Roig, Bernardí. Entrevista para *Tendencias del arte*. 2013

*“Nunca podemos repetir nuestras historias, porque cada vez que las contamos las cambiamos, y ellas nos cambian a su vez. Al volver a contar historias, por tanto, las creamos de nuevo, en vez de recapturarlas, y lo hacemos porque el ‘‘por siempre jamás’’ solo existe en los cuentos’’.*¹⁰

La estrategia de codificación es similar a la serie precedente. Cada ilustración, dibujada durante estos dos últimos años, contiene un QR que nos lleva a otro dibujo estrechamente relacionado con el “escaneado”. Pero en este caso, vemos en nuestro teléfono la digitalización en alta calidad del dibujo realizado en la niñez. Estos dibujos son la referencia principal de los que se exponen y por el hecho de encontrarse algo deteriorados, ya que son de hace unos 20 años y su conservación no ha sido la ideal, realizo un escaneado de los mismos en alta calidad, para apreciar mediante las distintas herramientas que las nuevas tecnologías nos ofrecen, un visionado más eficaz, que si lo viésemos en formato físico.

Con este acto, en el que realizo una estrategia inversa a la que debería ser lógica (exponer la pieza original dibujada a mano, y digitalizar la ilustración actual), intento reflexionar, si en realidad, para alguien que sea verdaderamente “amante del arte”, es necesario el desplazamiento al museo, para ver según qué piezas, in situ, o quizá, con los medios tecnológicos que hoy día contamos, sería más “valioso” detenerse en dibujos o pinturas donde el visionado en el museo no sería el más óptimo, desde “nuestro hogar”. Con una mayor accesibilidad, tranquilidad, atención y detenimiento o ¿hay acaso otro tipo de interés por parte del espectador actual, reputacional, de visibilidad personal, alardeo, o hablando en términos “modernos”, de “postureo” en este acto?



Transcriptions

En esta tercera serie de ilustraciones, también cuatro, sigo con la temática de la actual multiplicación de pantallas y la tensión a la que estamos sometidos continuamente por las mismas, donde vamos saltando de contenido en contenido por muy diverso que sea, con una pulsión, un tanto frenética. E-mails, vídeos, fotografías, música etc. Tal hecho, “obliga” al usuario audiovisual actual, a cierta “sofisticación” para acceder a esta simultaneidad de contenido. Sofisticación que en cierta medida, “exige” para abrir la ventana que hay tras esta serie.

En esta ocasión, unifíco cada dibujo a otra de mis pasiones, la música. Cada código puede trasladar al espectador a una traducción musical de la ilustración que tiene ante sí.

Para estos dibujos he contado con la colaboración de un pianista, al que sigo desde hace varios años y cuya música se acerca notablemente a mi sensibilidad artística. Pensé que si alguien podía traducir mis ilustraciones al lenguaje musical ese era él, **Rafael Pernil**, un joven músico marbellí que lleva más de diez años componiendo y produciendo música, sobre todo para piano. Y ha resultado una experiencia

¹⁰ Game, Ann. *Sociología apasionada*. (UOC. 2015. P.68)

muy satisfactoria, puesto que cada vez que recibía una de sus piezas, basadas de forma individual en cada una de las ilustraciones de esta serie, obtenía una sorpresa mayúscula al reconocer perfectamente mis emociones en su música.

Para el proceso de creación de la pieza musical, enviaba a Rafael la ilustración concreta sobre la que tenía que realizar la “transcripción”, y con ésta, en lugar de partitura, delante de su piano, componía aquello que experimentaba al observarla.

La simultaneidad de contenido heterogéneo al que accedemos continuamente desde nuestros terminales móviles, era algo que quise reflejar en parte en mis piezas y para que no fuese algo tan accesible como youtube, (donde también pensé en alojar la música e imagen) que puede abrirse desde cualquier terminal, decidimos alojar la pieza en spotify, que es algo más restrictiva (de momento) y te “obliga a descargar la aplicación para poder oír la pieza.

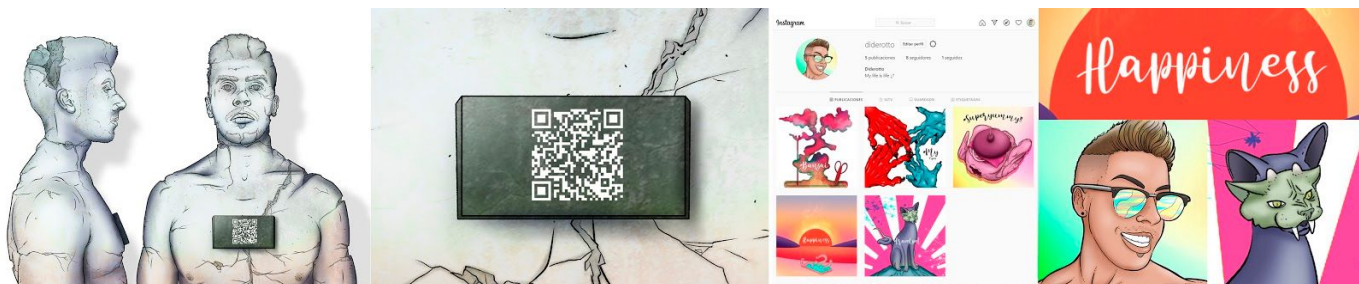


Showrooms

Si continuamos el recorrido de esta serie de imágenes, nos encontramos directamente con dos ilustraciones donde los personajes que las habitan se encuentran en avanzado estado de detrimento. El primer caso “*Selfuck*”, se trata de un autorretrato, directamente desde aquello que hoy día, no dejamos ver a los demás, la trastienda. Ese lugar oscuro y de difícil acceso que tratamos de esconder a toda costa y que abandonamos por completo en favor de su reverso, aquello que queremos que vean de nosotros, el escaparate. Al que en esta serie, también podremos acceder, pero eso sí, como ocurre en las anteriores, “pactando las normas del juego” y sacando nuestro smartphone. El escaneo de estos códigos llevará al espectador al “escaparate”, a la “sala de exposiciones” del personaje que tiene enfrente. En el caso de “*Selfuck*”, utilizo el metalenguaje para introducir otra galería de piezas dentro de la ilustración. Concretamente creo una cuenta de instagram, vinculada a mi autorretrato, donde insertar una galería de imágenes regidas por los parámetros que se dan actualmente en esta plataforma. Hoy día, un viaje por la misma puede resultar un acto de lo más desolador, al encontrar tal homogeneidad de la imagen, donde cada vez existe menos originalidad por parte del usuario, que se limita a utilizar las cuatro o cinco pautas recurrentes, como son “la foto de la mascota, la del lugar de vacaciones, la de la comida apetitosa o la del lugar de moda con la pareja”. Una homogeneidad en la imagen, ultra procesada por los mismos filtros, y con un canon estético y argumentativo, que transforma al conjunto de usuarios de esta red en una arbitraria “masa de humanos” con un punto de vista legítimo. Como apunta **Jaron Lanier** en, *Contra el rebaño digital*. “*Distintos diseños estimulan distintos potenciales de la naturaleza humana. Nuestros esfuerzos no deberían estar dirigidos a lograr que la mentalidad de rebaño sea lo más eficiente posible. En cambio, sí deberíamos tratar de inspirar el fenómeno de la inteligencia individual*”.

En la segunda ilustración realizo un retrato de la estrella del rock japonés, Gackt, acompañado de un código que nos lleva directamente a su “vitruina de exhibición” principal, su cuenta de twitter.

No trato de ejercer de árbitro, enjuiciando que fotografías son “buenas o malas”, pero sí pararme un momento y reflexionar sobre esta homogeneidad y falta de contenido existente. Siempre partiendo de la posición optimista para por la emulación, ya que se encuentra dentro del aprendizaje de la historia del arte. Componer y crear desde unos referentes es primordial, pero esta homogeneidad de imitación sin contenido, dista bastante de la imagen de cultivo del que aprende de sus referencias.

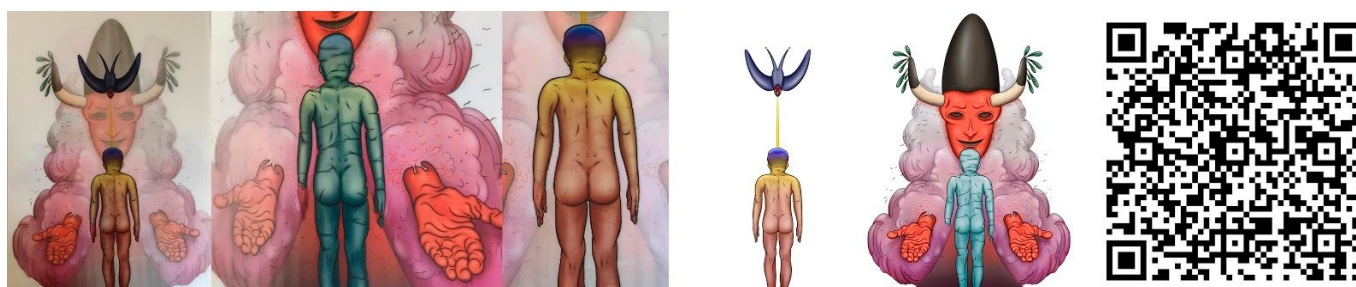


Muestra de la primera ilustración, *Selfuck*, perteneciente a la serie *Showrooms*.

Son visiones

Entramos en la recta final del recorrido y para esta serie quise dejar de lado el smartphone y empezar a centrarme principalmente en el dibujo, pero aún, con la intención de que el espectador pudiese seguir “curioseando más allá del mismo”. Para ello, utilizo una técnica que me fascina desde que era pequeño, donde podía pasar largos lapsos de tiempo, observando el movimiento que existía en los Tazos impresos con este método, como si tuviesen vida propia. Se trata de ilustraciones lenticulares, que me proporcionan una herramienta muy útil a la hora de realizar mis dibujos y mostrar la dualidad existente en cada uno de ellos, vislumbrar aquello que hay detrás del mismo. Cada pieza está compuesta por dos dibujos donde se producen cambios concretos de uno al otro. Estos dos dibujos se superponen mediante una técnica de recorte, y con la imprimación de un pvc especial, se consigue el efecto de movimiento en la ilustración. Las cuales, si observamos de forma pausada y detenida nos irán desvelando u ocultando una serie de elementos, como si tuviesen vida propia. La serie está formada por cuatro ilustraciones lenticulares.

Adjunto también en este pdf un código para apreciar mejor el efecto, realizado de forma digital, ya que las sensaciones que muestran este tipo de técnica en la ilustración, no se puede ver bien en fotografías. Se expondrán las piezas físicas. (sin códigos).



Pilares

*"La mayor virtud de la realidad virtual, es que cuando regresas, de repente percibes la realidad con frescura, como si fuera nueva, y percibir lo que tienes enfrente es lo más trascendental que hay". "En vez de concebir la realidad virtual como un lugar al que te vas para dejar algo atrás, a mí me parece que está subordinada a la realidad", explica **Jaron Lanier** para la BBC.*

Con esta última serie de dos ilustraciones, vuelvo al “hogar” y me alejo intencionadamente de la penumbra existente en mis anteriores dibujos. Un hogar donde siempre ha habido una mujer como pilar fundamental en mi vida, alguien que se encargaba de sostener y camuflar los problemas y preocupaciones que con el paso de los años se van sumando inevitablemente a la vida del adulto. Estas dos mujeres son la base fundamental de esta serie, y las que sostienen como pilares fundamentales todo el proyecto, ya que sin su amor hubiese sido totalmente imposible la creación del mismo. Conjunto, donde para estos dibujos, y concretamente para la pieza *“Ancá la yaya”* se utiliza más la creación, que la recreación de un personaje, puesto que la idea de “rescate” es quizá un concepto algo ingenuo, ya que se puede crear algo que se le parezca, algo que se intuya que fué aquel pasado. Pero por ingenuo que sea ese acto, siempre será sincero.

“ Si hay un dios cuando lo que queda de mí es tan solo una sombra, no me llevará a la muerte. Me llevará a los abrazos de mi madre, del mismo modo que uno regresa a los brazos de la mujer que una vez lo alumbró, del mismo modo que la madre yace abrazada, en los brazos de su madre quien yace abrazada en los brazos de su madre, quien yace abrazada en los brazos de su madre.

Si Dios realmente existe, solo puede ser una mujer. “¹¹

Stooky TV

Si en las series anteriores reflexiono, entre otros pensamientos, sobre la forma de consumo audiovisual que el espectador multimedia contemporáneo experimenta a través de la multiplicación de pantallas y la simultaneidad entre plataformas, y cómo se adapta a éstas, aportando su propio contenido y participando de alguna manera en la homogeneidad de la imagen actual. Saltando de forma compulsiva de un contenido a otro, y salvaguardando ciertas sofisticaciones que las aplicaciones streaming nos exigen para visionar su contenido. Es de obligada mención, ese otro gran público consumidor de imágenes, sin sofisticaciones y con una programación establecida, que se aliena frente al televisor y se deja mecer por las imágenes. Realizando a veces un perezoso zappeo de las mismas, que deja a estos espectadores, hoy día invisibles, pegados a la televisión clásica durante horas, por citar un ejemplo, amodorrados durante cuatro horas seguidas frente a un tour ciclista. Este tipo de consumo audiovisual se encuentra

¹¹ Briedis, Leons. *El mensajero tardío. Ay del seis poesía*. 2016.

normalmente en lugares opuestos a aquellos donde domina la multiplicación de pantallas streaming. Se dan en espacios vacacionales, en casa de nuestros padres o familiares más mayores, en salas de espera de hospitales, en lugares donde el tiempo parece transcurrir más lento, como por ejemplo en residencias de ancianos.

“Lo que se ve mayormente en una residencia de ancianos que visito desde hace una década, en esa antesala de la nada, y hablo de los ancianos que no están reclusos en una sala de cuidados especiales, es gente en silencio en un gran salón, y con la compañía permanente de televisores encendidos. El volumen es muy bajo o inexistente y la pantalla exhibe magazines de actualidad, realitys, concursos y mareantes tertulias sobre la nada, osea, políticas”.¹²

Con esta hipótesis, realizo una modificación de un trabajo previo, creado para la asignatura de Producción y difusión de proyectos artísticos, que está totalmente ligado al concepto general del proyecto de petrificación ante la pantalla. El trabajo anterior, titulado *“Iconos”* estaba formado por diez pequeñas pantallas digitales donde cada una de ellas, mostraba el dibujo de un icono televisivo, principalmente de dibujos animados, que hacían que cuando era niño, quedase literalmente pegado al televisor. Estos dibujos tienen como peculiaridad, que comparten el mismo rostro, un extraño aspecto, inspirado en **Stooky Bill**, un muñeco de ventrílocuo, que puede ser considerado como el primer actor televisivo y que **John Logie Baird**, utilizó en sus prácticas pioneras, para crear las primeras imágenes televisadas en 1924. Realizo una investigación sobre este curioso personaje, que me lleva a crear una iconización del mismo para usarlo como base en mis “iconos”, como “padre” de las marionetas que hoy día nos hipnotizan frente al televisor.

En la actual pieza *“Stooky tv”* proceso una composición audiovisual con todas las imágenes desarrolladas para la creación del personaje, dando lugar a un video que de forma hipnótica se reproducirá en bucle en una televisión frente a varias sillas. Delante de aquel espectador que quiera sentarse y consumir esas imágenes sin pretensiones, como si se sentase frente a una hoguera, con la centralidad de la televisión como actor principal.



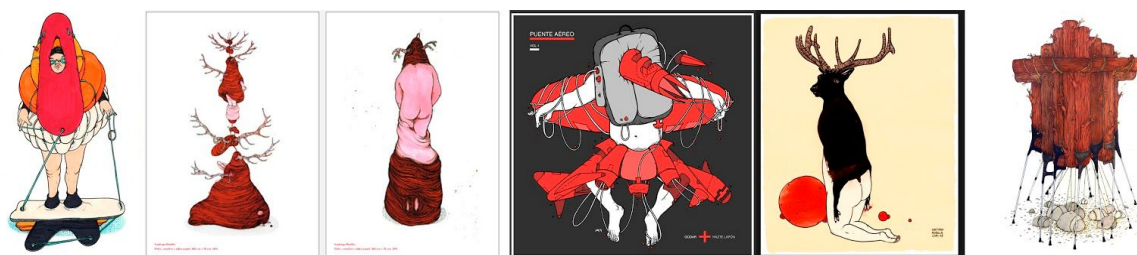
¹² Boyero, Carlos. El País. 29 jun 2019

REFERENTES

Los referentes para este proyecto, tanto poética como estéticamente, sobre todo en el apartado técnico y estilístico, son tantos que completaría una gran cantidad de páginas solo con sus nombres, ya que cada cómic, cada escritor que leo, película que visiono, canción que escucho u obra de arte en definitiva a la que dirijo mi atención, deja un poso, en mayor o menor medida en mi forma de expresarme ante el papel. Estos nombres que menciono en el siguiente apartado son una pequeña selección de figuras, en las que me he detenido más considerablemente en el periodo de ejecución de este trabajo de fin de grado.

Santiago Morilla

Sin duda uno de mis mayores referentes en lo que a estilo gráfico se refiere. El multidisciplinar artista madrileño, además de lo interesantes de sus piezas, actualmente alejadas de la ilustración y más enfocadas en la geolocalización del ser y arte en la “tecnosfera”, llamó rápidamente mi atención al visualizar una de sus ilustraciones. Sus personajes se encuentran perdidos, esperando respuestas, en una especie de limbo hipnótico que hacen que no pueda apartar la vista de ellos, intentando descifrar aquello que buscan. La línea gruesa de sus trazos y el color como base sugestiva de emociones es algo que trato de adoptar en mis ilustraciones.



Jesús Zurita

Tengo gran devoción por la obra de este artista granadino que maneja el dibujo como un auténtico maestro. Es muy notable la delicadeza y devoción volcada en sus piezas; realiza pinturas y dibujos de un detalle espectacular donde el espectador puede sumergirse, como si entrase en un espeso bosque, y encontrarse con todo tipo de criaturas en él. Me interesa tanto su obra, que para la asignatura de Análisis de proyectos artísticos intenté por todos los medios hacerle una entrevista, la cual conseguí e incluí en la publicación “¿Apuntas en plutón?” trabajo final de dicha asignatura. Fue un acontecimiento de lo más enriquecedor, ya que me dediqué, de forma un tanto egoísta, a preguntarle todas mis dudas con respecto al proceso artístico, y lo que para él suponía.



David Sanchez

Otro referente visual muy interesante, ilustrador y creador de novelas gráficas donde sus personajes se encuentran directamente tras la ventana de aquello que conocemos como realidad. Sus obras son piezas muy inmersivas donde la aparente sencillez de sus trazos hace que te traslades directamente al lugar de los acontecimientos. Siempre que leo una de sus obras mis ideas se multiplican.



Víctor Puchalski

Este dibujante de cómics y fanzines muestra con tan solo un vistazo a sus obras. Que el arte es un universo tan extenso, donde se puede plasmar literalmente todo aquello que abarques. Un dibujante que corta de raíz con las formalidades del cómic para expresar aquello que le interesa sin ningún tipo de cortapisas ni prejuicios.



Kiyoshi Kurosawa

Este enigmático cineasta cuya filmografía sigo desde hace años, siempre aborda un el profundo terror existencial que existe en el interior de sus personajes. Realizando puestas en escena muy particulares, plagadas de espacios vacíos, y largos silencios, a veces con cortes verdaderamente absurdos, donde más que un humor fácil, encontramos el patetismo de ciertos personajes, y en definitiva del ser humano, alienados como entes sociales, perdidos en ese otro mundo de continuo descontento, que está más allá de nuestra subjetividad.



CONCLUSIONES

La finalización de este proyecto supone un hecho muy importante, ya no solo a nivel facultativo por ser el último escalón del grado de Bellas artes, sino principalmente a nivel personal, puesto que durante dos largos años, he intentado extrapolar a través de mis dibujos la huella de emoción que deja el arte en mí. Como dijo el poeta, *“la vida está compuesta de tres ediciones :la que vives, la que recuerdas, y la que escribes, y siempre prevalece la que escribes”*. En mi caso la escritura es el dibujo y en mis narraciones siempre busco el tono poético o misterioso para encontrar respuestas a preguntas que quedan huérfanas. Este proyecto tan solo es una recopilación de mi día a día, ya que mis dibujos no responden a una “invocación” para según qué objetivo. Sino que casi a diario, automáticamente, surgen ideas, esbozos, luces, y neblinas que piden de alguna forma su transformación en algo tangible. Por lo que este proyecto, seguirá aumentando en relación a que sus protagonistas deseen expresarse y me elijan como intérprete. Quizá con diversas connotaciones, poniendo el foco en otros lugares o mediante distintos hallazgos, pero lo que tengo claro es que mis dibujos me acompañarán toda la vida, como si de un don o una enfermedad crónica se tratase. Concretamente en este proyecto, he encontrado soluciones técnicas muy interesantes que continuaré explorando, ya sea mediante la codificación o la ilustración lenticular, donde he atisbado ciertos matices muy interesantes para mis dibujos. En cuanto a esta memoria, no me ha resultado difícil de realizar ya que cada idea por muy insulsa que fuese, había sido anotada. Lo que sí me ha resultado de mayor complejidad ha sido acotar bastante contenido para no superar las 35 páginas, como pueden ser los referentes. Ya que “toda una vida” de lectura de cómics, visionado de películas, animaciones y libros entre otros, con cientos de artistas a los que admiro, son el auténtico crisol de donde nace mi actual estilo ilustrativo. En este preciso momento, ya tengo la mirada puesta en varias ilustraciones que han quedado algo desamparadas, las cuales intervendré posiblemente ampliando las ilustraciones lenticulares, pero además de esto, tengo el punto de mira puesto en un segundo proyecto donde continuar la transcripción entre música y dibujo, una experiencia que me resulta muy interesante y para la que ya barajo distintas ideas, pero eso, es otra historia. En definitiva quedo muy satisfecho con mi trabajo, del que tan solo con una mínima curiosidad por parte del espectador, con que pare un momento a observar las ilustraciones en estos tiempos tan frenéticos, me doy por complacido.

PRESUPUESTO

Concepto	Unidad	Conjunto
Equipo, Wacom cintiq 22 HD		1900€
Equipo, Hp, Pavilion 690-0038		790€
Impresión pruebas	7€	70€
Impresión final		400€
Enmarcado	12€	240€
Viajes		50€
Total		3450€

CRONOGRAMA

Al tratarse de un proyecto de tan largo recorrido, aproximadamente dos años desde la idea más primaria. Me resulta muy complicado realizar un cronograma meticulosamente objetivo. Sinceramente no sabría exponer un sistema esquemático del mismo, porque, cuando se trata de meter la vida en la obra, es difícil diferenciar el tiempo en que estás inmerso en ella, del que no. Ya que particularmente han sido dos años de búsqueda incesante, búsqueda quizá a ninguna parte, pero con un hambre por escuchar tertulias de radio donde diversos artistas conversan, mientras realizo mi monótono trabajo salarial diario. Un “hambre” por leer ciertos escritores que tratan temas que resuenan en lo más profundo de mí. Un “hambre” por ver el peculiar enfoque, de según qué directores de cine, por no hablar de la música u otro tipo de estímulo artístico. En definitiva una indagación incesante, que ha transformado cada instante de estos dos años en “obsequios” de los que mi obra se nutre. Porque, como **Rafael Lechowski** cita en uno de sus aforismos , “Mas sé, mas sed”. Por eso creo que lo más justo y sincero, sería decir que el proyecto ha sido un crisol de invención teórica, experimentación, producción y escritura a partes equivalentes.

BIBLIOGRAFÍA

- Andón, P. (2017). La vida sumergida. Galaxia Gutemberg.
- Briedis, L. (2016). El mensajero tardío. Ay del seis poesía.
- Calders, P. (2017). Cosas aparentemente intrascendentes. Nordica.
- Capdevila, F.M. (2014). Bardín el superrealista. La cúpula.
- Clowes, D. (2019). Paciencia. Fulgencio Pimentel.
- Cortés, M. G. (1996). El cuerpo mutilado. Generalitat valenciana.
- Esquirol, J.M. (2018). La penúltima bondad. Acantilado.
- Esquirol, J.M. (2015). La resistencia íntima. Acantilado.
- Gabriel, M. (2016). Por qué el mundo no existe. Pasado y presente.
- Game, A. (2015). Sociología apasionada. UOC.
- Giralt, M. (2018). Mudar de piel. Anagrama.
- Halfon, E. (2018). Oh gueto mi amor. Páginas de espuma.
- Hawkings, S. (2012). El gran diseño. Crítica.
- Heller, E. (2004). Psicología del color. Gustavo Gili.
- Koichi Y. (2020). Museo Yokai. Satori.
- Krishnamurti, J. (2003). Verdad y realidad. Kairós.
- Kubler, G. (1988). La configuración del tiempo. Ensayos.
- Landero, L. (2019). Lluvia fina. Tusquets.
- Lanier J. (2011). Contra el rebaño digital. Debate.
- Lechowski, R. (2017). Larga brevedad. Arcesis.
- Lechowski, R. (2018). Quarcessus, El arte de desamar. Arcesis.
- Lostalé, J. (2018). Cielo. Fundación José Manuel Lara.
- Milani, R. (2007). El arte del paisaje. Biblioteca Nueva.
- Morilla, S. (2010). Primera línea de playa. Blur.
- Murakami, H. (2010). Crónica del pájaro que da cuerda al mundo. Tusquets.
- Olgoso, Á. (2020). Astrolabio. Reino de Cordelia.
- Ovejero, J. (2017). Mundo extraño. Páginas de espuma.
- Puchalski, V. (2016). Enter the KANN. Outsiders cómics.
- Sanchez, D. (2017). Museomaquia. Astiberri.
- Trillo, M. (2009). Identidades. Actar D.
- Troche, G. (2012). Dibujos invisibles. Lumen.
- Uribe, K. (2016). La hora de despertarnos juntos. Planeta de libros.
- Vilas, M. (2018). Ordesa. Alfaguara.
- Wallace, F. (1993). E unibus pluram. Ensayo.
- Yokoyama Y. (2010). Viaje. Apa-Apa.

Música

- Fressu, P. (2019). Altissima Luce.
- Jewel, J. (2017). windswept.
- Jóhannsson, J. (2013, 2020).
- Kanno, Y. (1996). The vision of Escaflowne.
- Lechowski, R. (2020). Canto de amor a la vida, Arcesis.
- Pernil, R. (2019). Silent story.

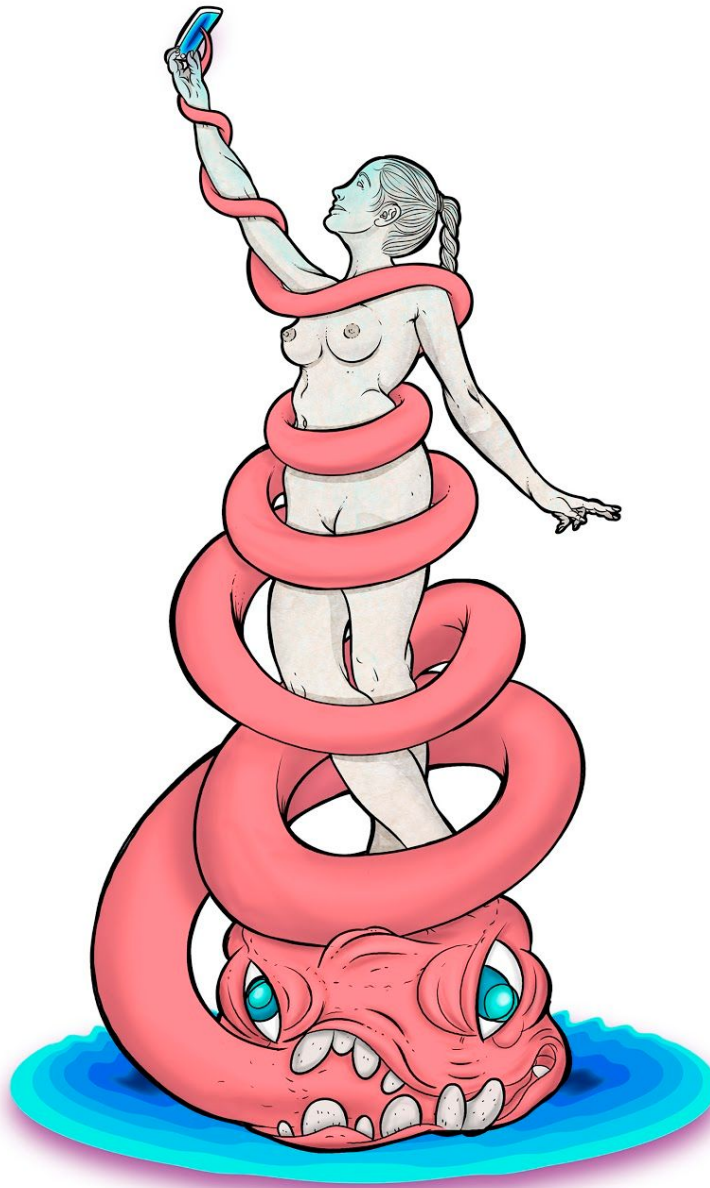
Radio

- Diálogo y espejo. RNE
- Efecto Doppler. RNE
- El ojo crítico. RNE
- Fallo de sistema. RNE
- La estación azul. RNE
- La hora del bocadillo. RNE
- La radio tiene ojos. RNE
- Mundo Babel. RNE
- Música y pensamiento. RNE
- Tercera vía. RNE

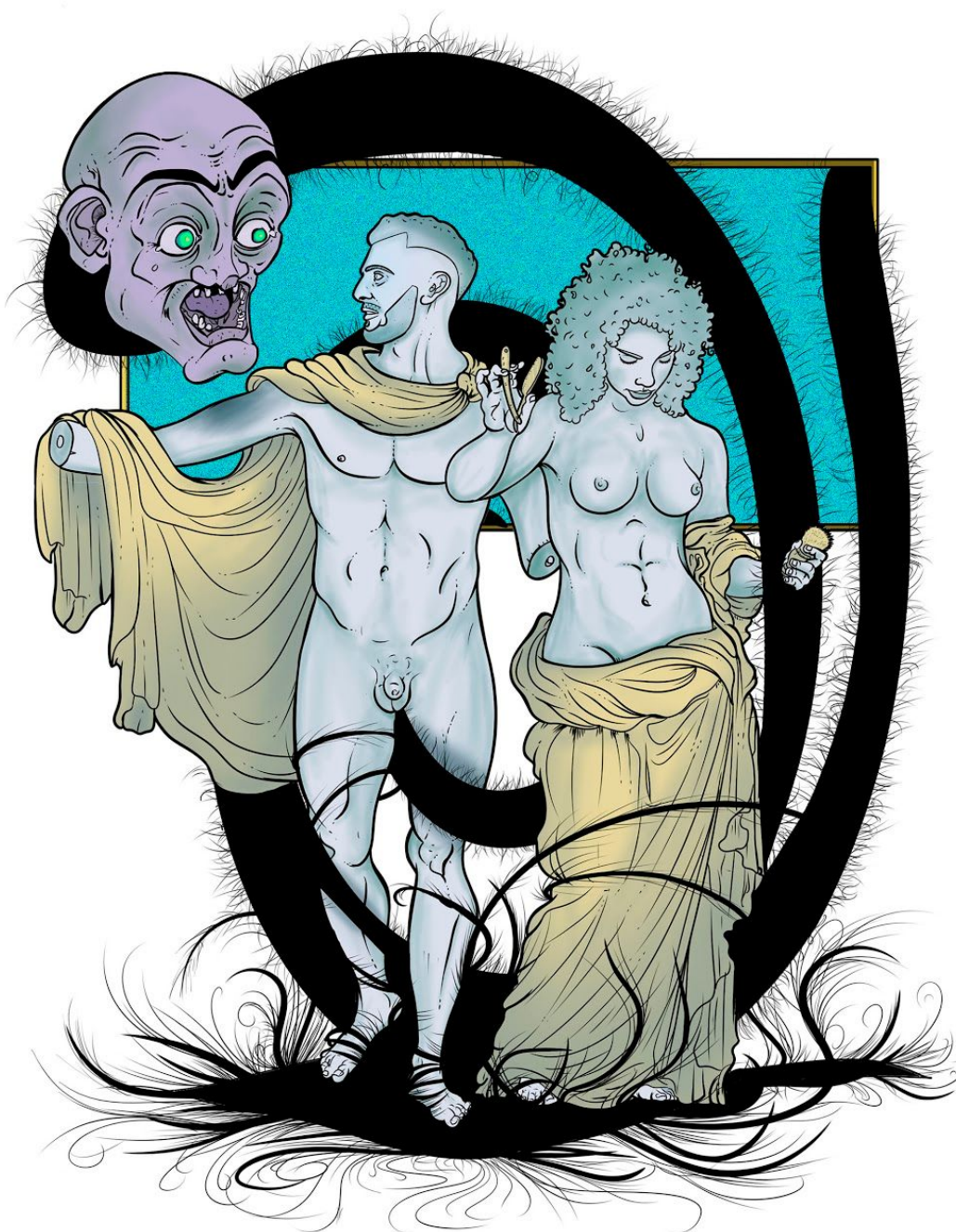
Filmografía

- Anno, H. (1994). Neon Genesis Evangelion.
- Bergman, I. (1961). El séptimo sello.
- Buñuel, L. (1962). El ángel exterminador.
- Coppola, S. (2004). Lost in Translation.
- Hitchcock, A. (1959). Vértigo.
- Jóhannsson, J. (2020). Last and first man.
- Lynch, D. (1990, 2017). Twin Peaks.
- Marker, C. Resnais, A. (1953). Las estatuas también mueren.
- Kawamori, S. (1996). The vision of escaflowne.
- Kurosawa, A. (1950). Rashōmon.
- Kurosawa, K. (1997). Cure.
- Kurosawa, K. (2001). Kairo.
- Kurosawa, K. (2008). Tokyo Sonata.
- Sorrentino, P. (2013). La gran belleza.
- Wachowski, La. Wachowski, Li. (1999). The matrix.

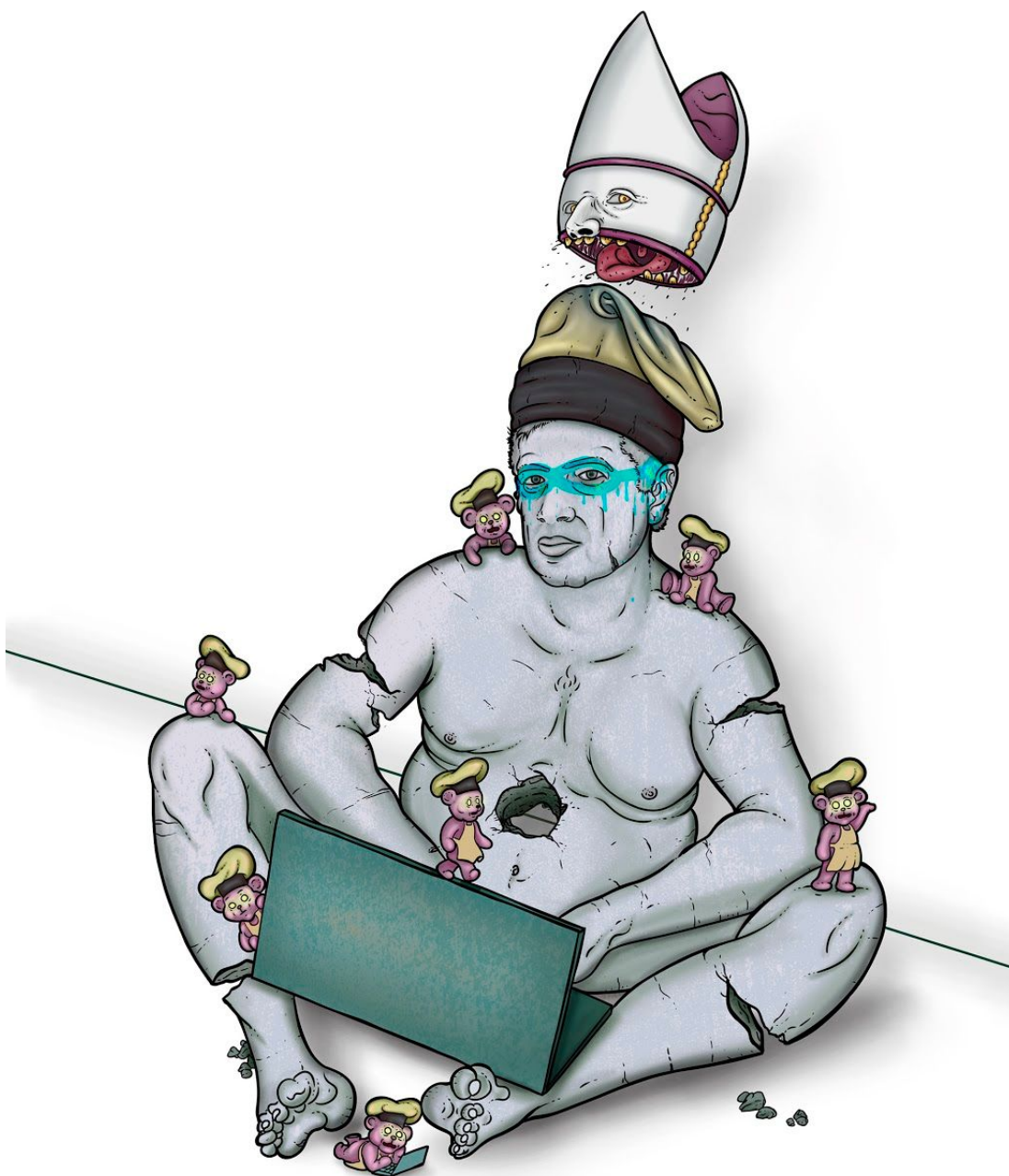
ANEXO I



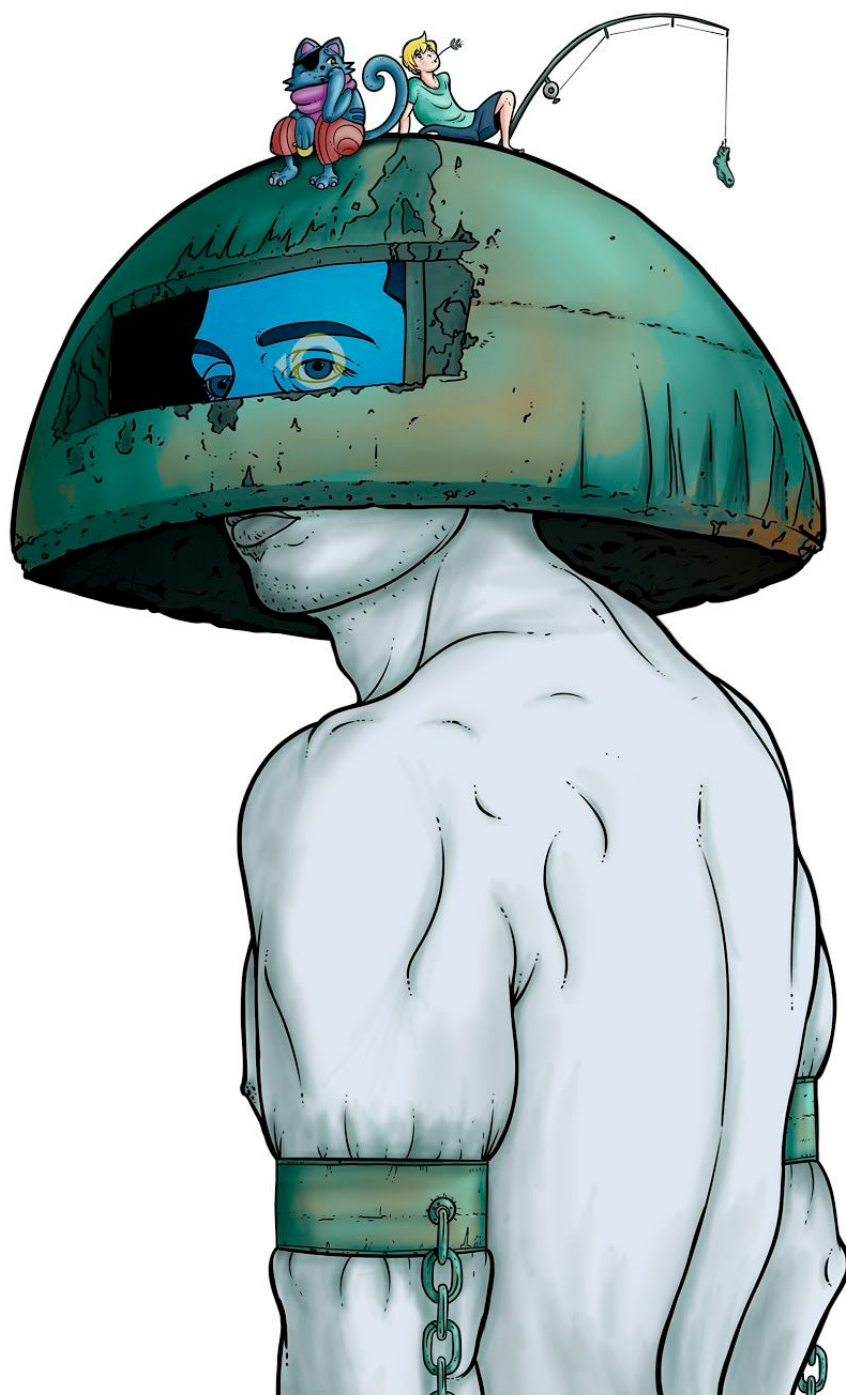
Smartphone. García, Victor. Serie *Estatuas* 1/4
40x50cm
Impresión digital en papel de 170g



Televisión. García, Víctor. Serie *Estatuas* 2/4
40x50cm
Impresión digital en papel de 170g



Pc. García, Víctor. Serie *Estatuas* 3/4
40x50cm
Impresión digital en papel de 170g



Realidad Virtual. García, Víctor. Serie *Estatuas* 4/4

40x50cm

Impresión digital en papel de 170g



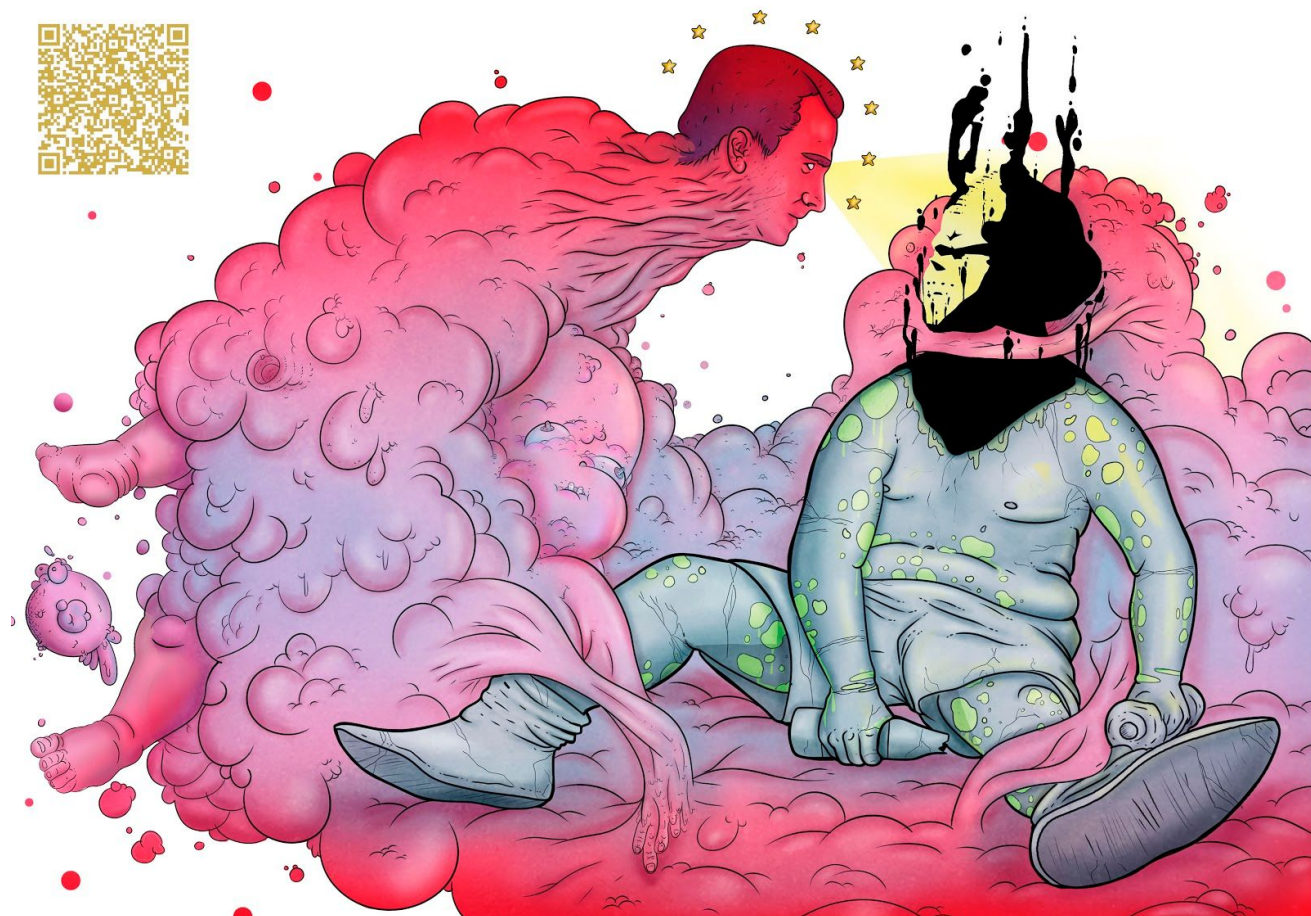
Goyin. García, Víctor. Serie *Actualización de memoria* 1/4
40x50cm
Impresión digital en papel de 170g



Trunmio. García, Víctor. Serie *Actualización de memoria* 2/4
40x50cm
Impresión digital en papel de 170g



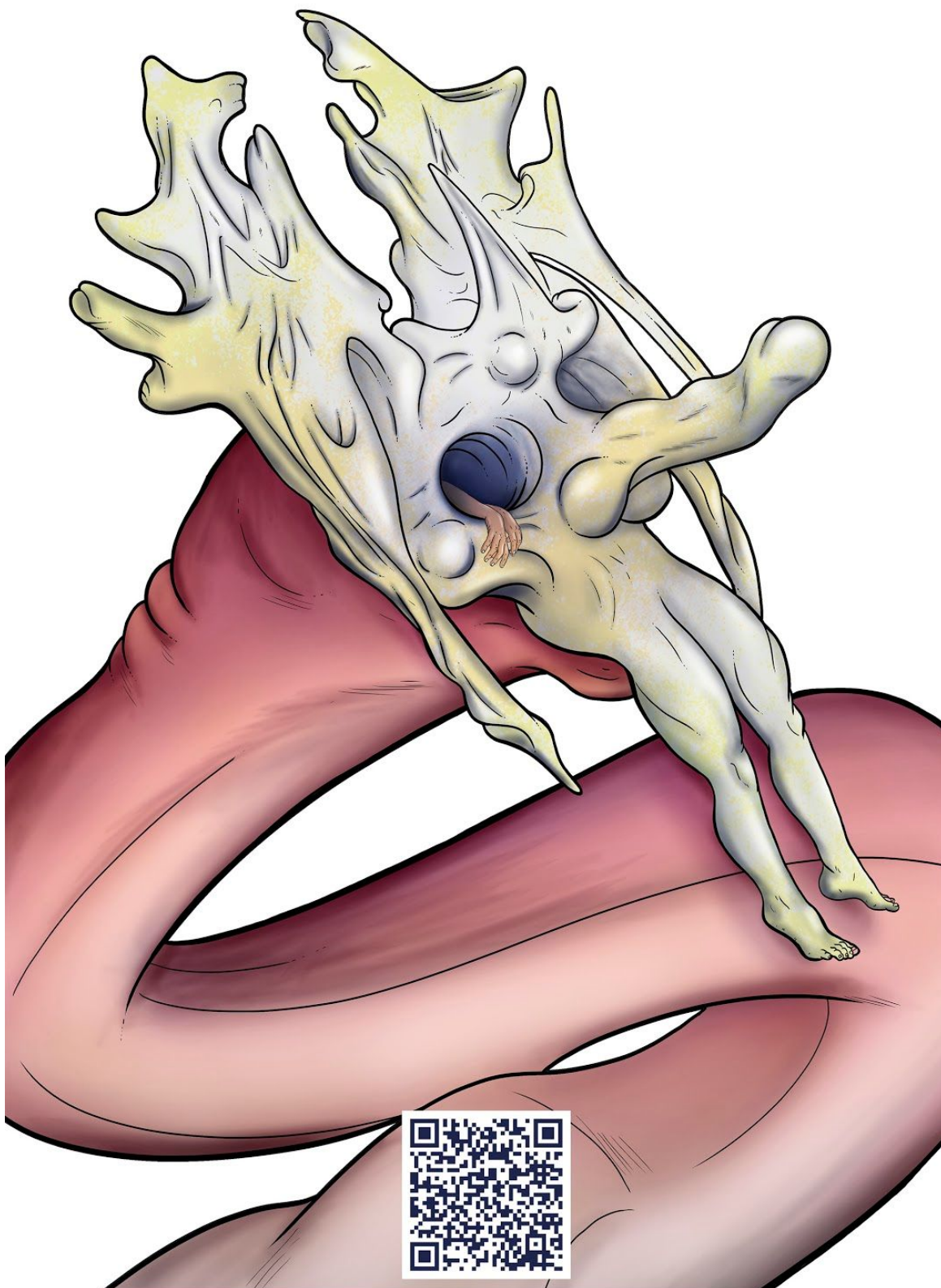
4°C. García, Víctor y Fernandez, Raúl. Serie *Actualización de memoria* 3/4
40x50cm
Impresión digital en papel de 170g



Picóloco. García, Víctor y Vega, Alonso. Serie Actualización de memoria 4/4

50x40cm

Impresión digital en papel de 170g

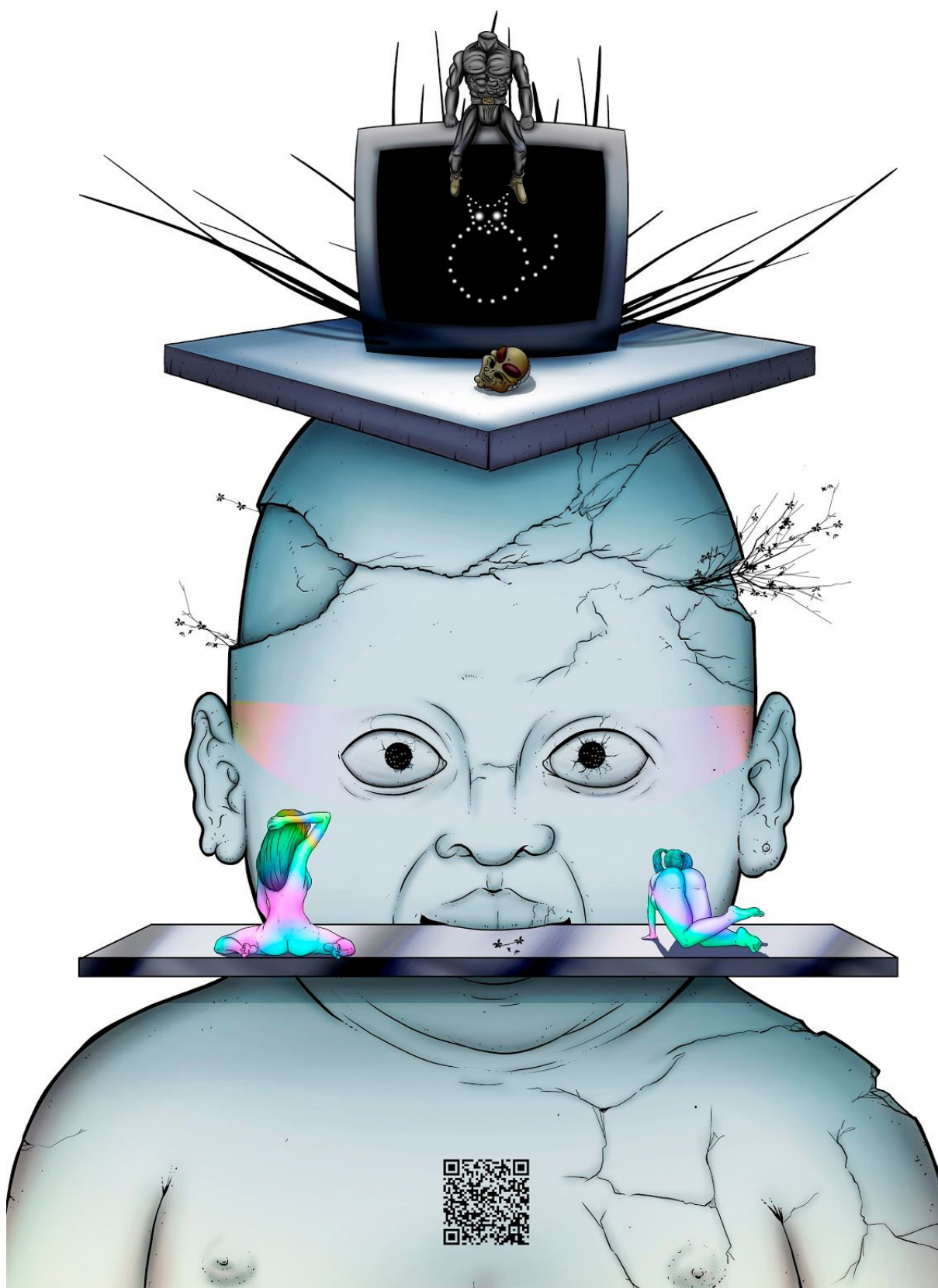


In a thought. Ilustración por García, Víctor y Música por Pernil, Rafael. Serie *Transcriptions* 1/4
40x50cm

Impresión digital en papel de 170g y composición musical a piano.

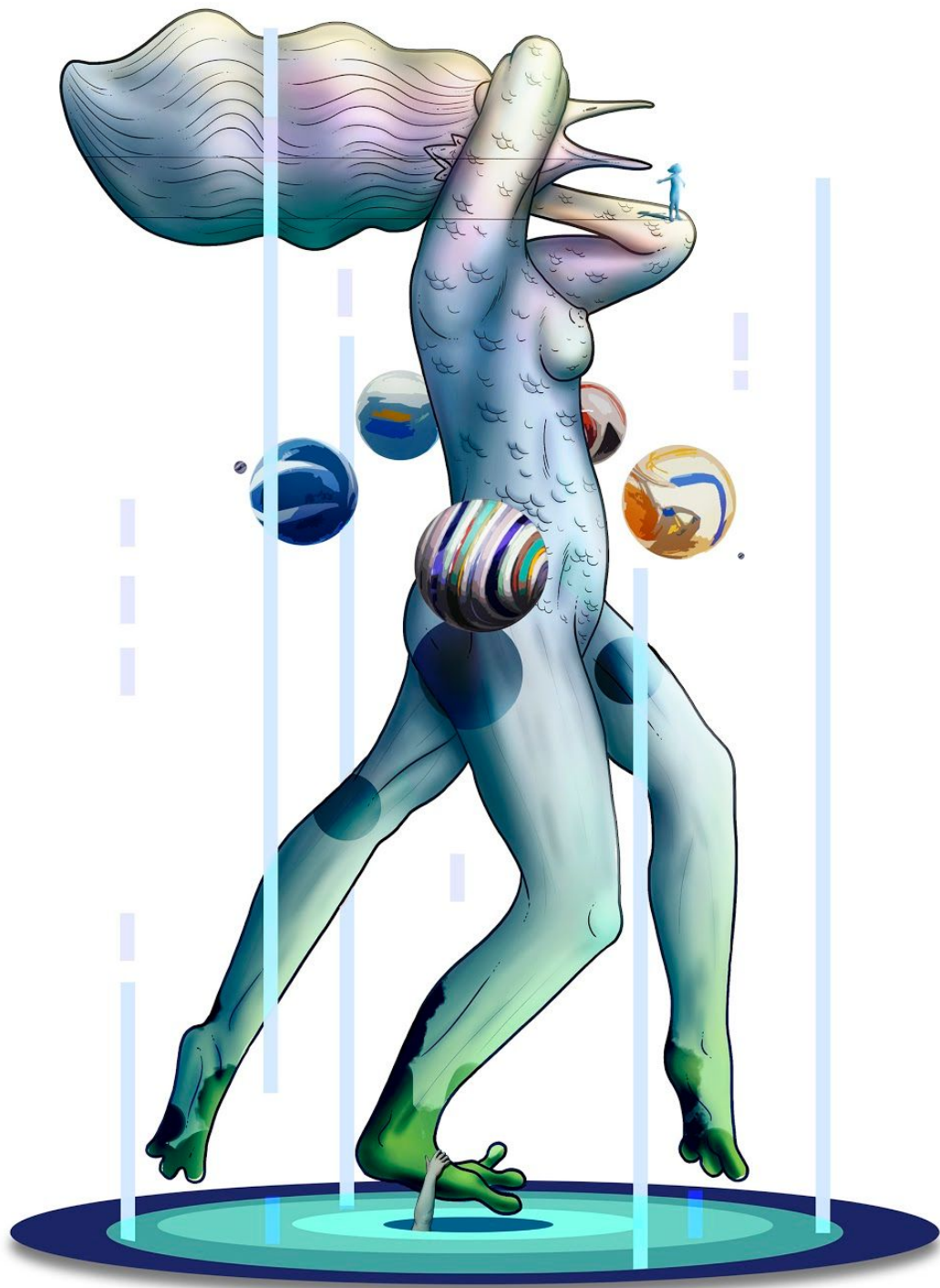


Inside Out Apparition. Ilustración por García, Víctor y Música por Pernil, Rafael. Serie *Transcriptions* 2/4
40x50cm
Impresión digital en papel de 170g y composición musical a piano.



No Step on Air. Ilustración por García, Víctor y Música por Pernil, Rafael. Serie *Transcriptions* 3/4
40x50cm

Impresión digital en papel de 170g y composición musical a piano.

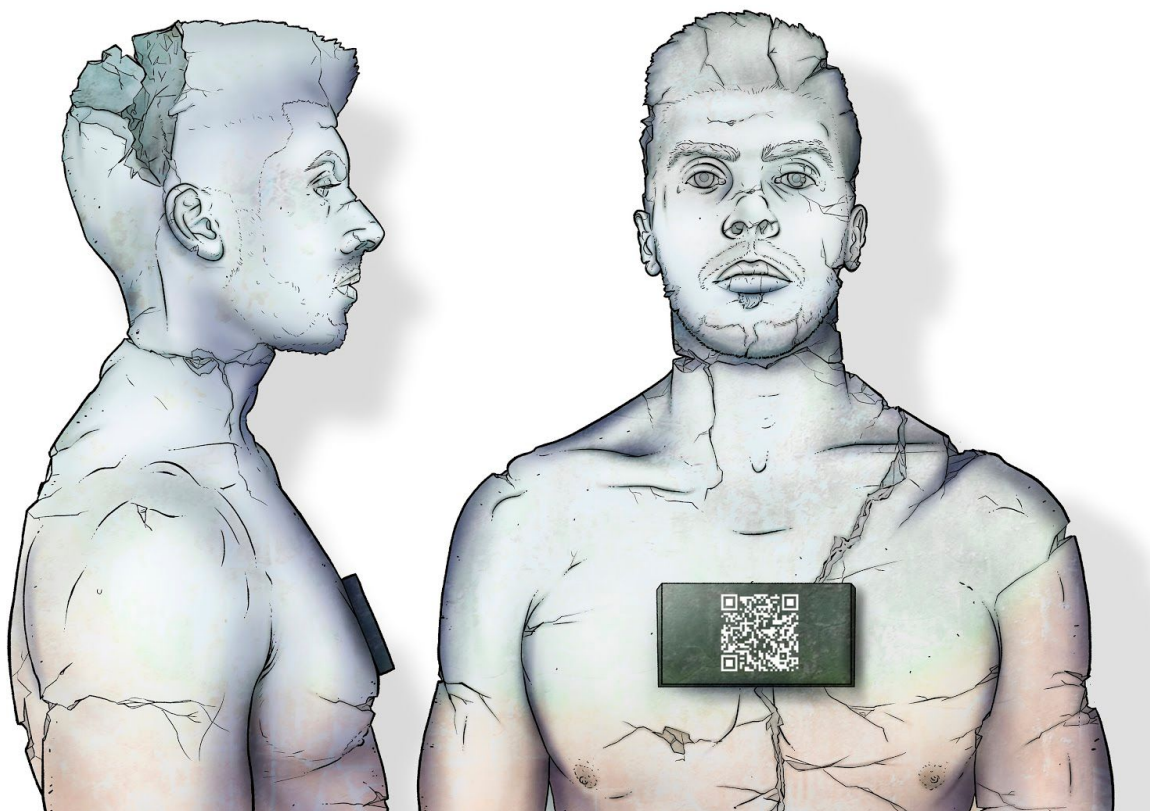


Self-Gravitational Orbit. Ilustración por García, Víctor y Música por Pernil, Rafael. Serie *Transcriptions* 4/4
40x50cm

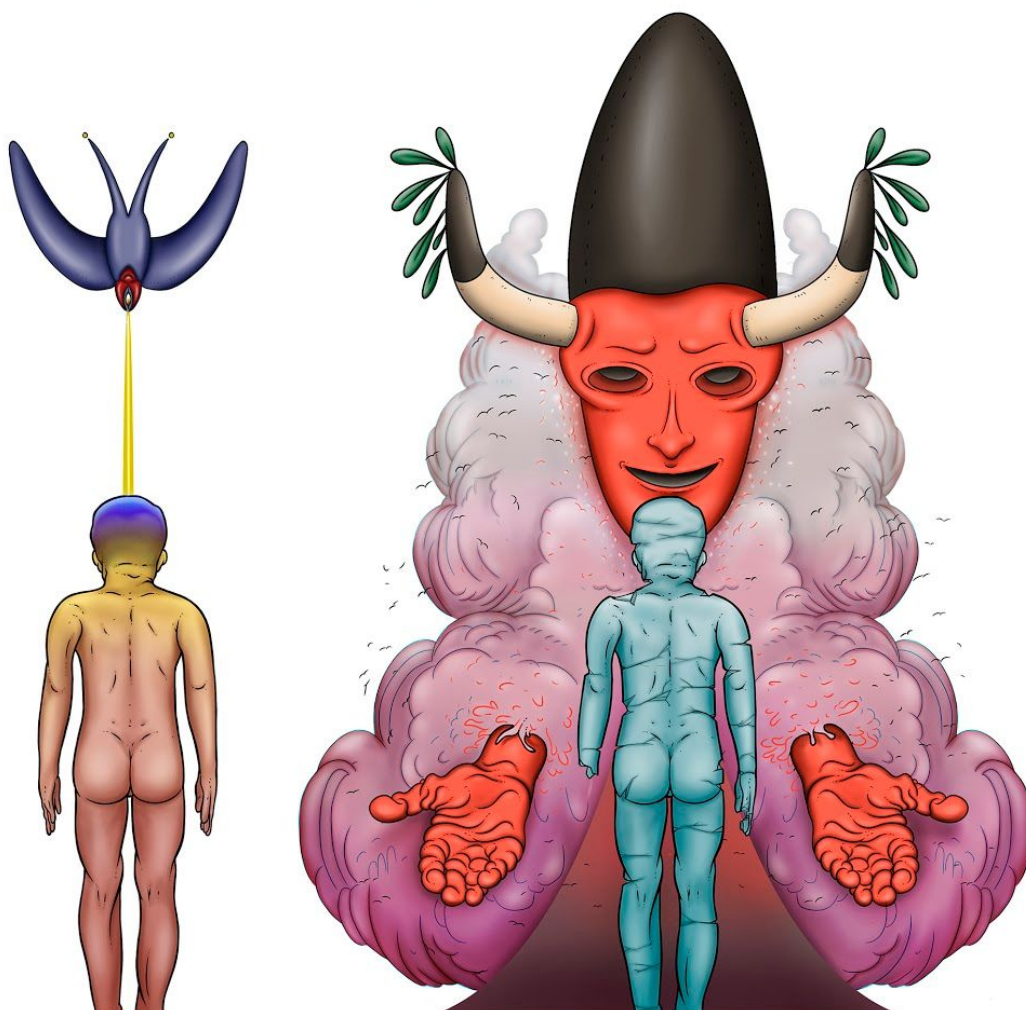
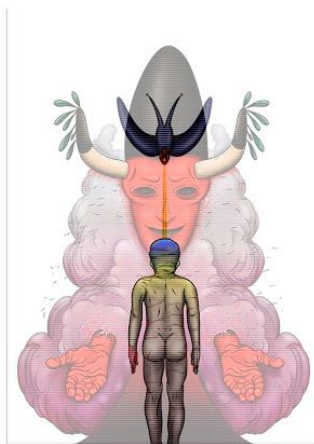
Impresión digital en papel de 170g y composición musical a piano.



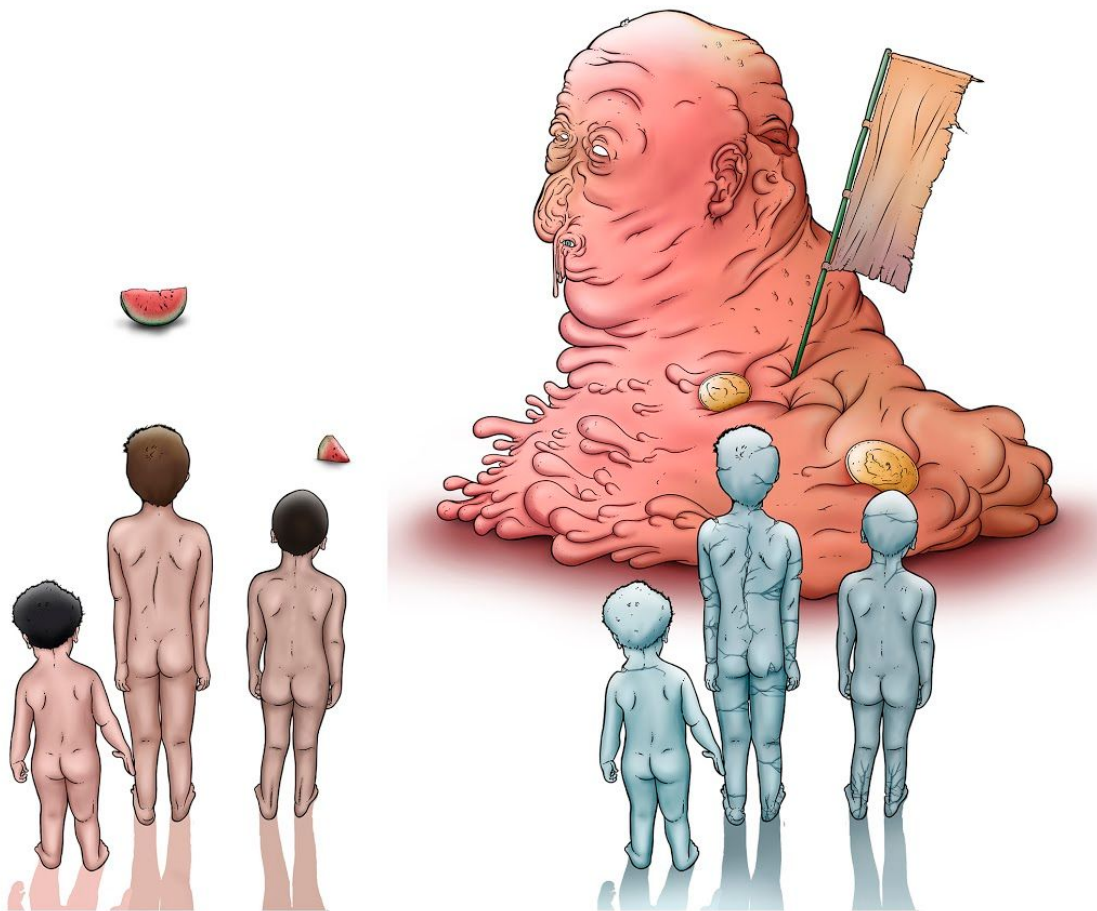
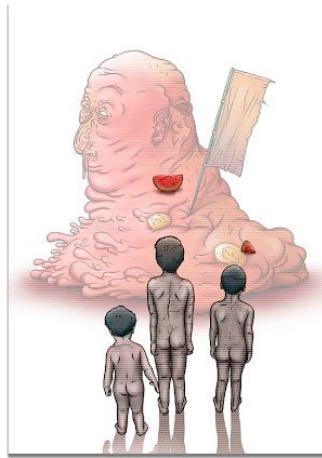
Jrock. García, Victor. Serie Showrooms 1/2
40x50cm
Impresión digital en papel de 170g



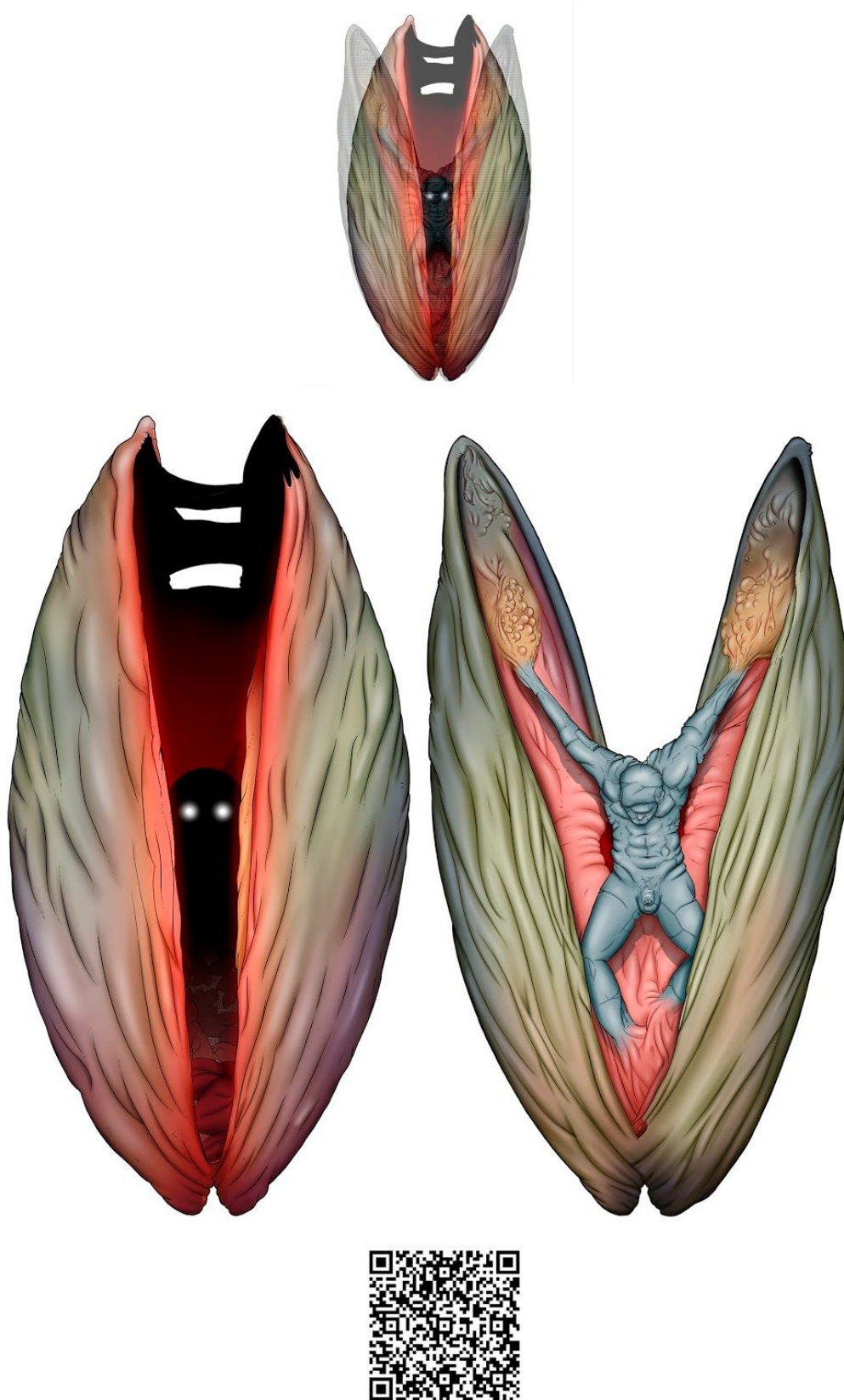
Selfuck. García, Víctor. Serie *Showrooms* 2/2
50x40cm
Impresión digital en papel de 170g



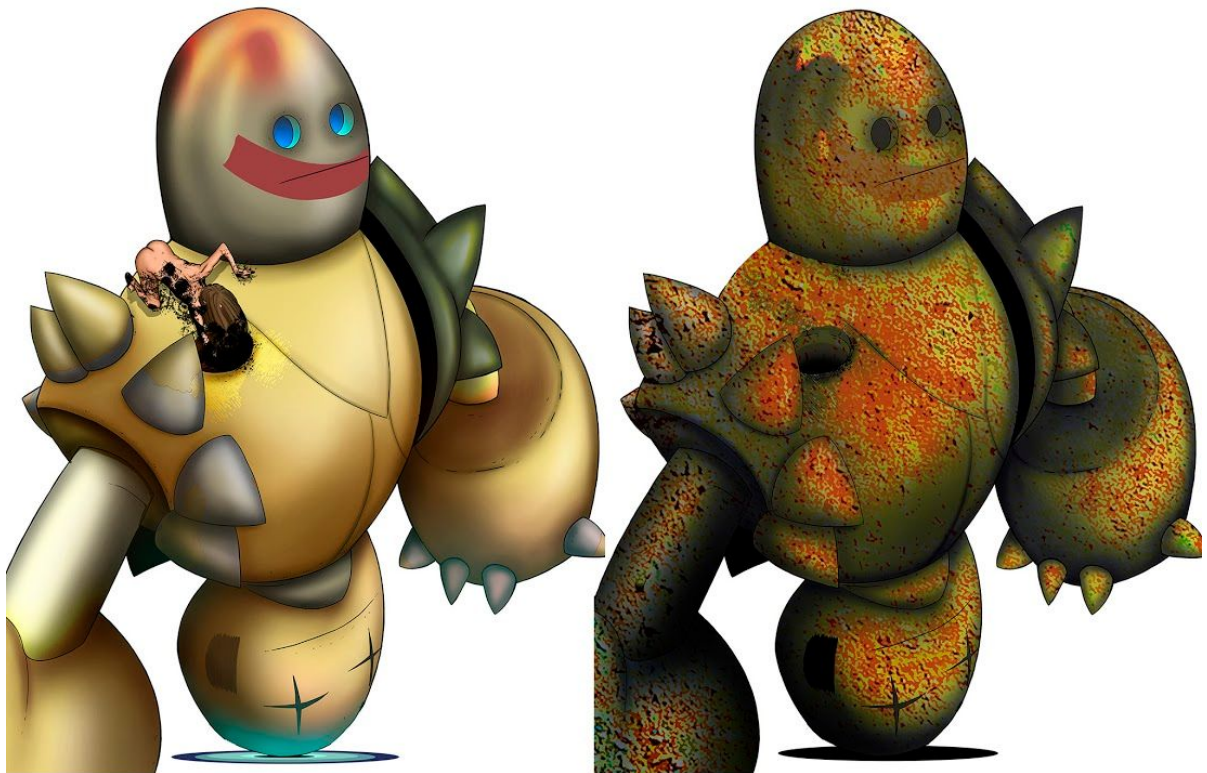
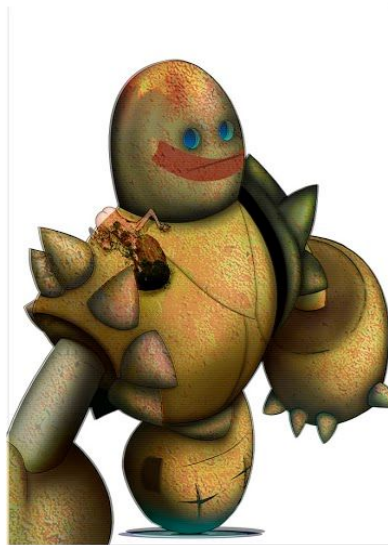
Ven. García, Víctor. Serie *Son Visiones*. 1/4
45x32cm
Impresión lenticular 500 micras



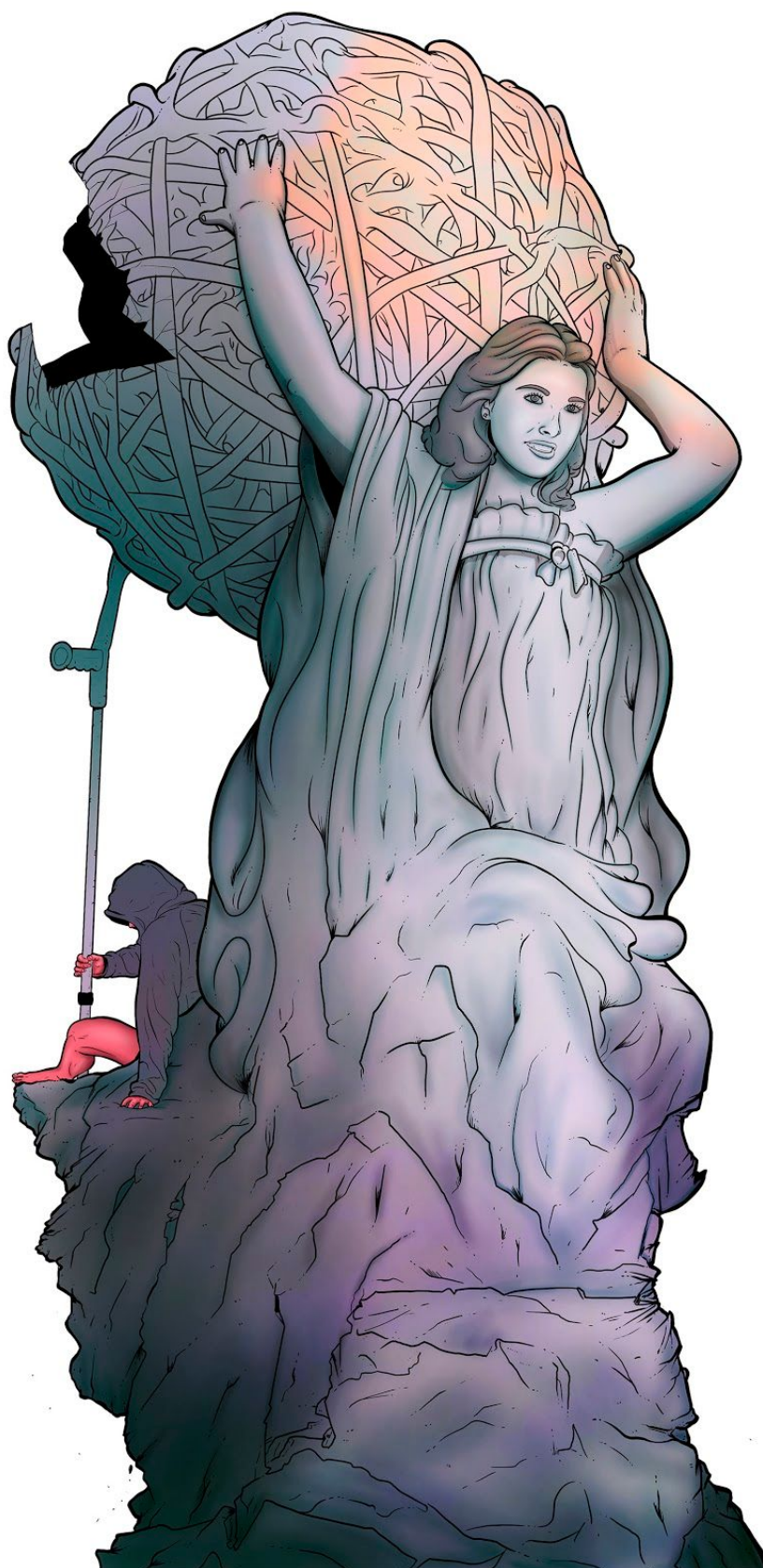
Tres. García, Víctor. Serie Son Visiones. 2/4
45x32cm
Impresión lenticular 500 micras.



Cadenas. García, Víctor. Serie *Son Visiones*. 3/4
45x32cm
Impresión lenticular 500 micras.



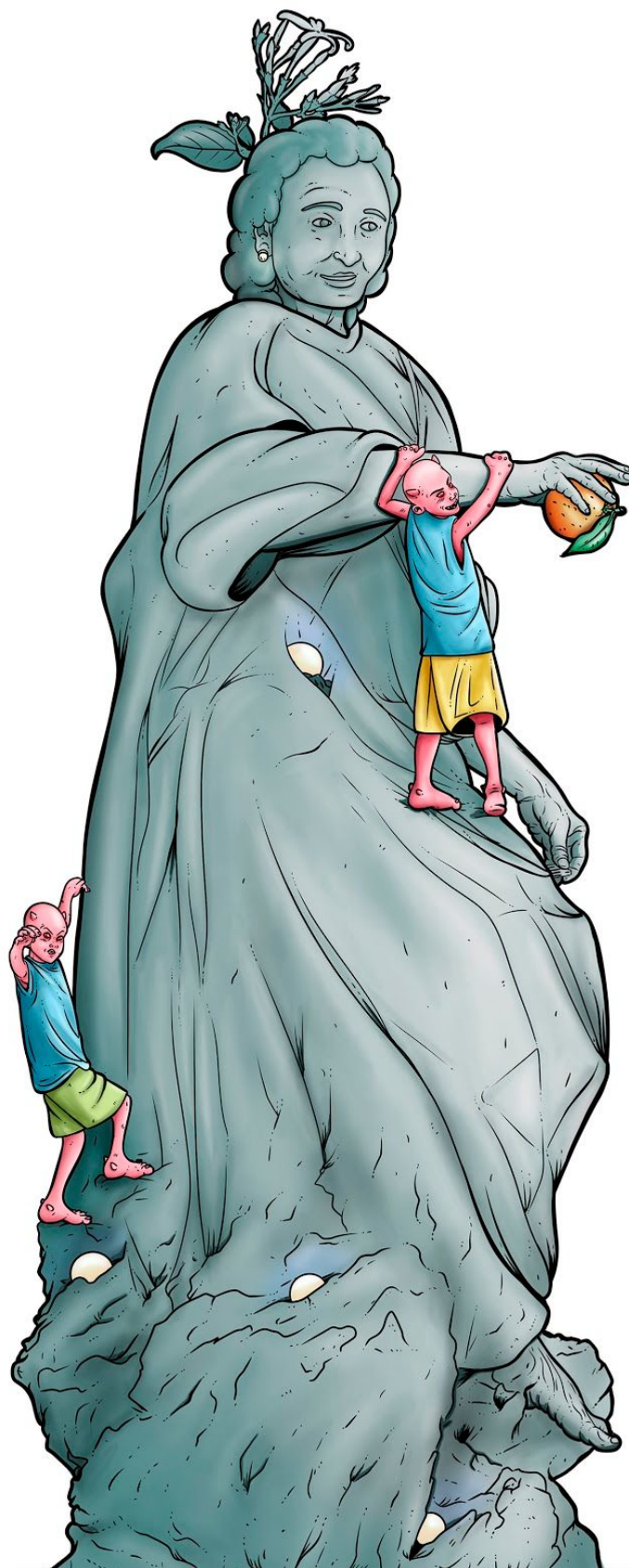
Sólido. García, Víctor. Serie *Son Visiones*. 4/4
45x32cm
Impresión lenticular 500 micras.



Ancá la Mota. García, Víctor. Serie *Pilares*. 1/2

42x52cm

Impresión digital en papel de 170g.



Ancá la Yaya. García, Víctor. Serie *Pilares*. 2/2

42x52cm

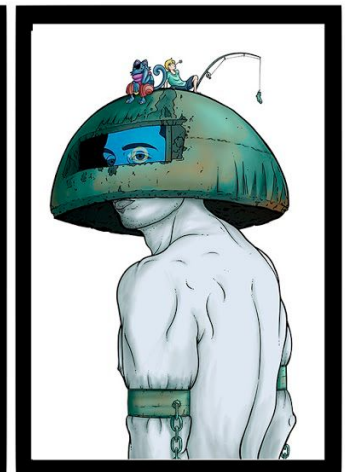
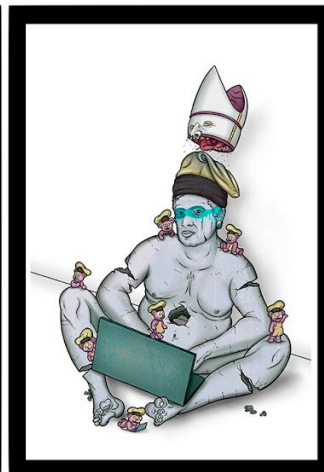
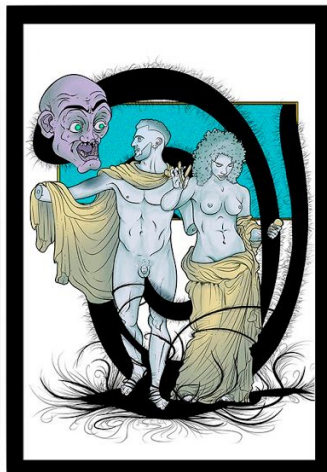
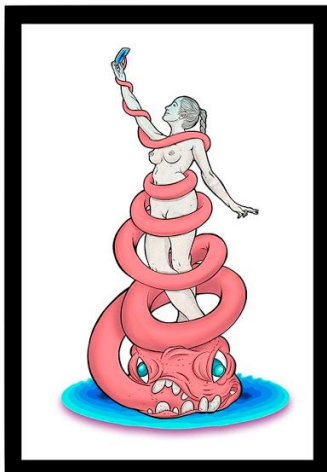
Impresión digital en papel de 170g.



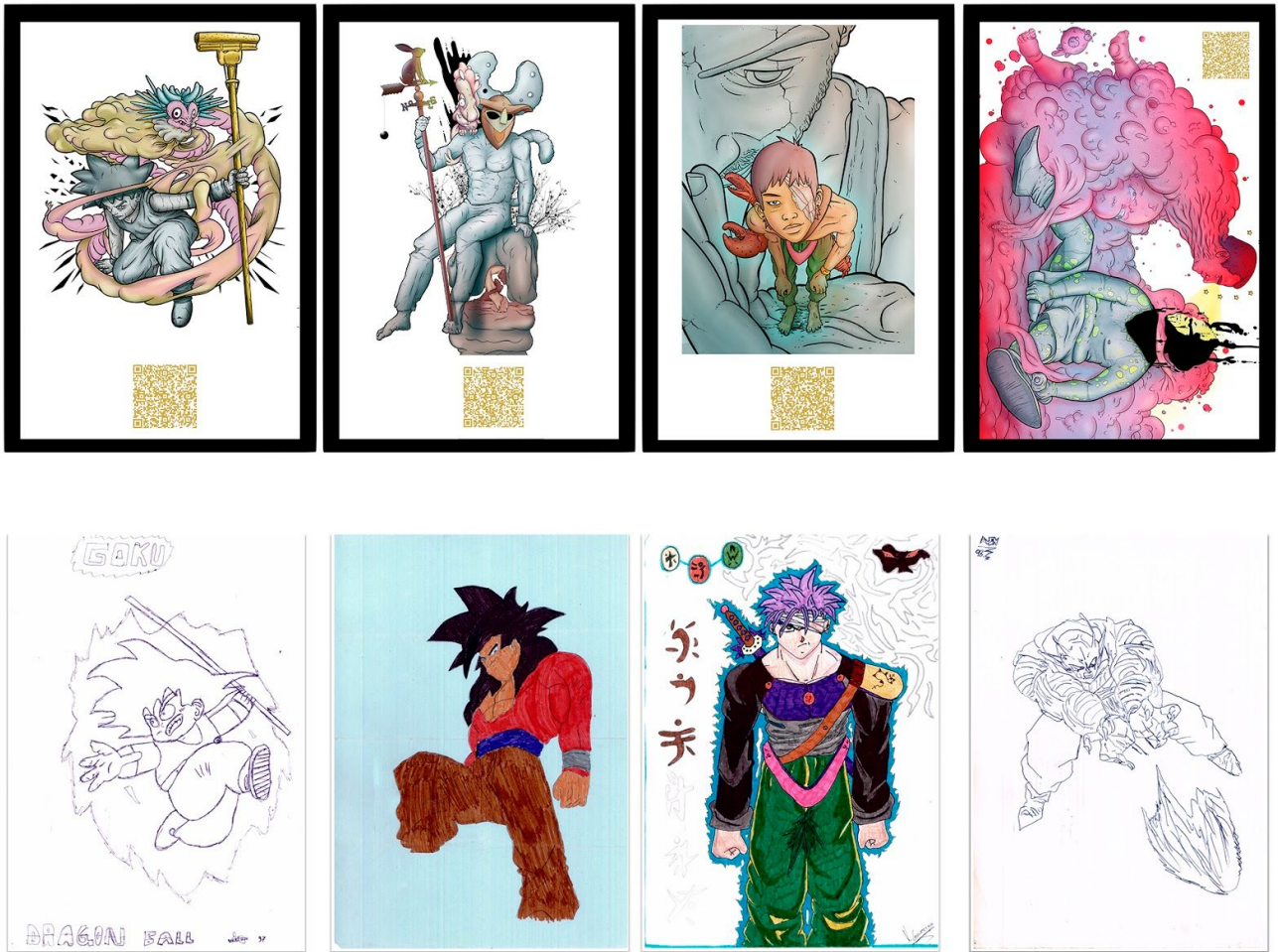
Stooky TV. Garcia, Victor.

Video instalación. Televisor y sillas. Proporciono QR en esta memoria para visionado del contenido en Youtube.

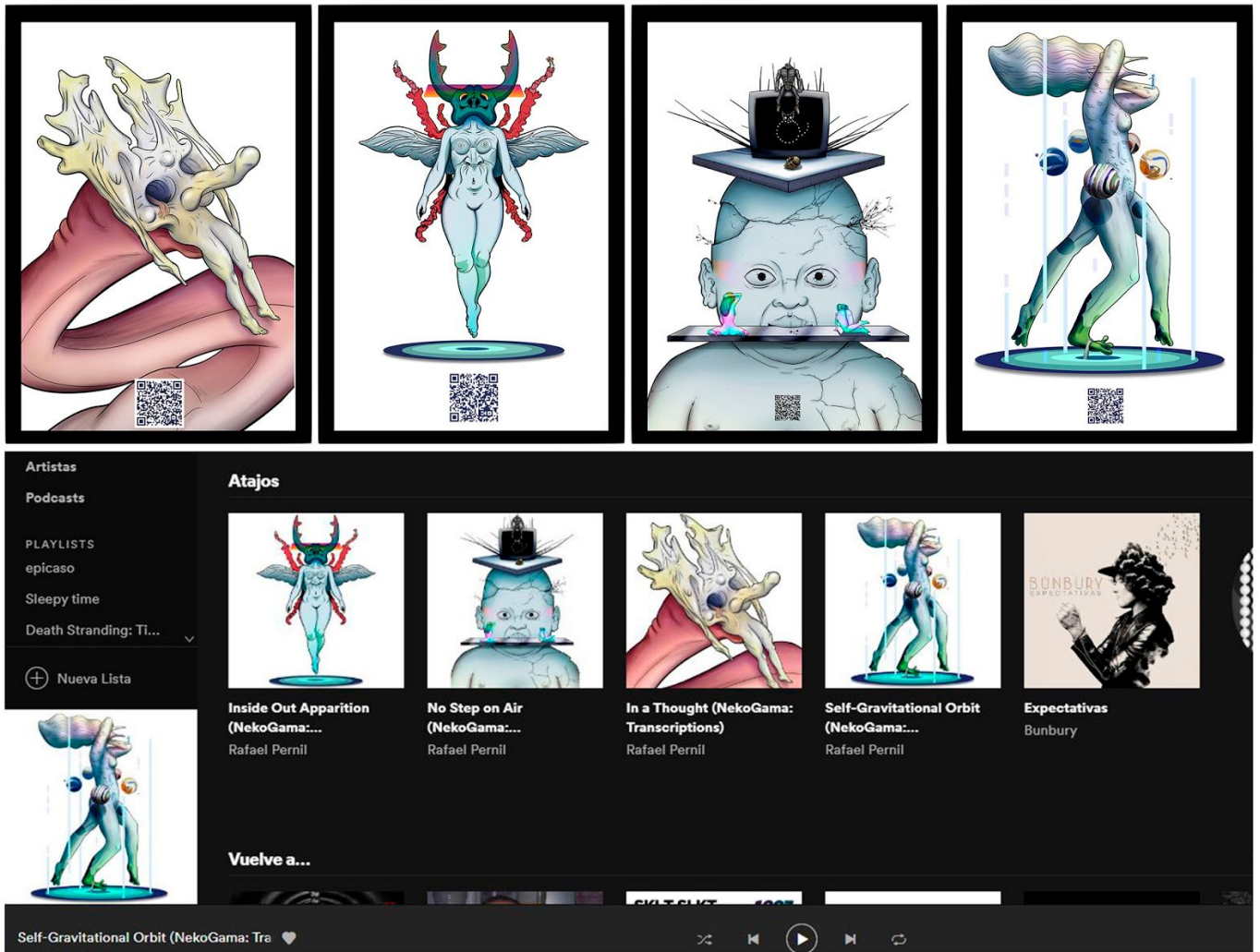
ANEXO II



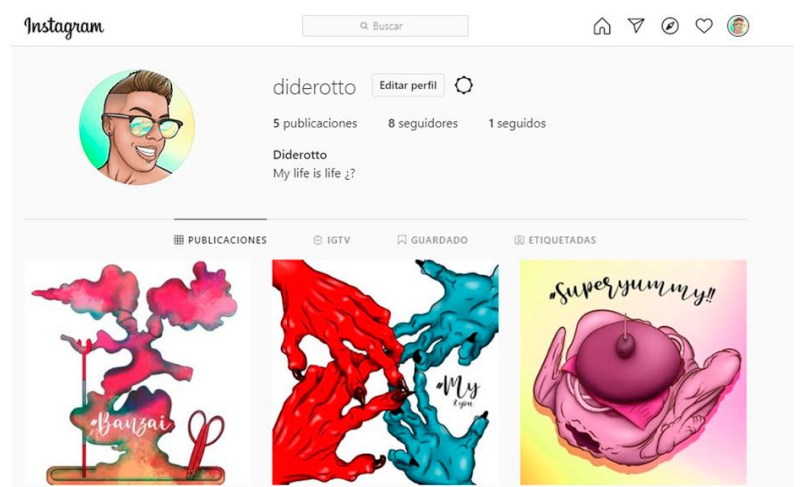
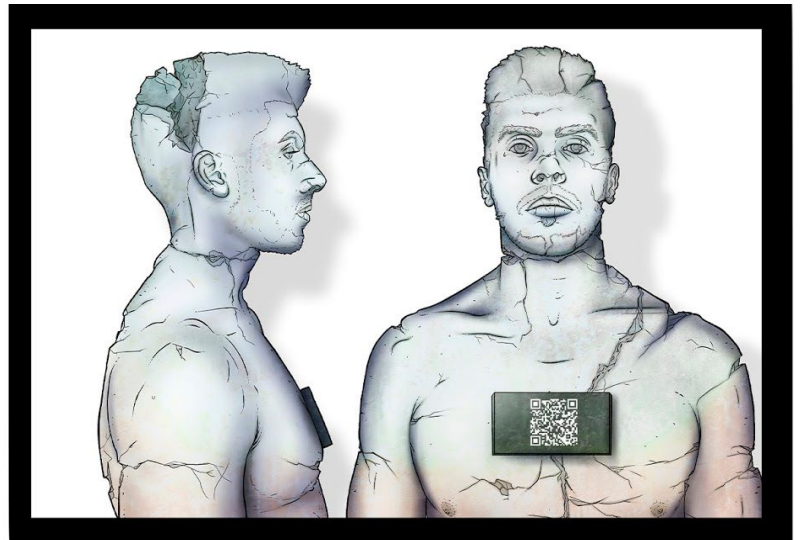
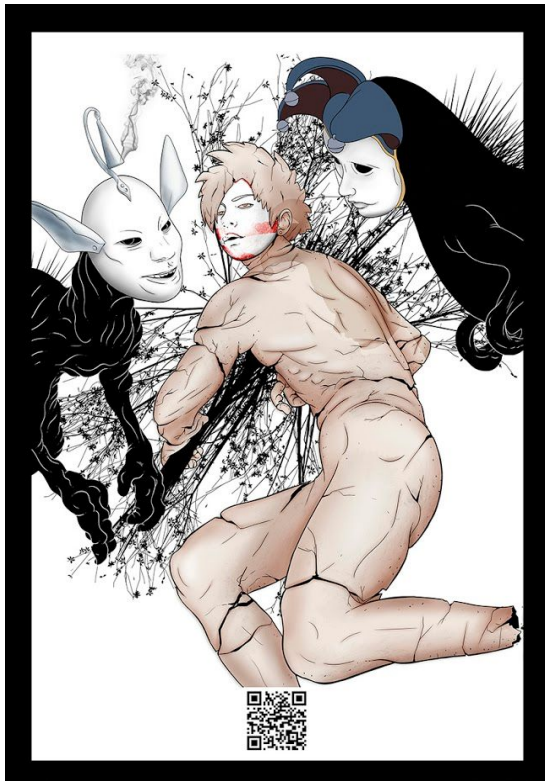
Estatuas. García, Víctor. Serie completa
Ilustraciones impresas, códigos QR e ilustraciones ocultas.



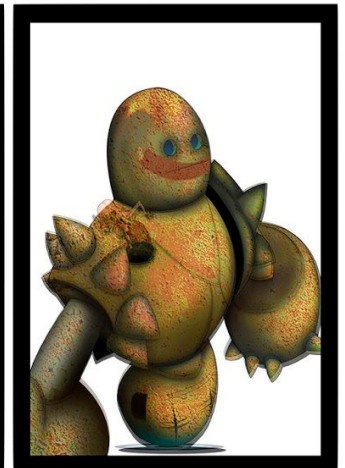
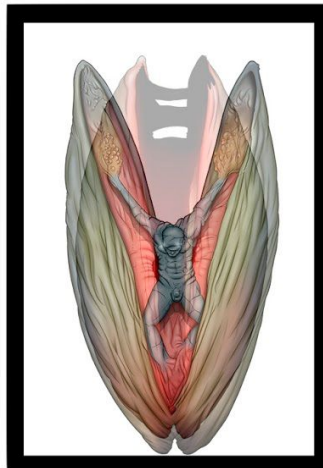
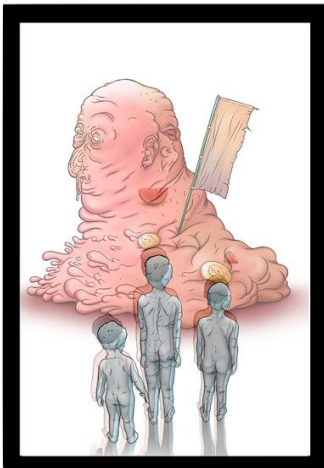
Actualización de memoria. García, Víctor. Serie completa
Ilustraciones impresas, códigos QR e ilustraciones ocultas.



Transcriptions. García, Víctor y Pernil, Rafael. Serie completa
Ilustraciones impresas, códigos QR y temas musicales ubicados en Spotify



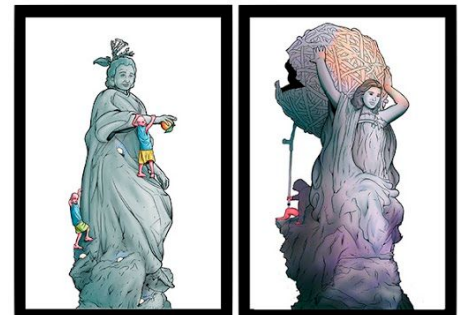
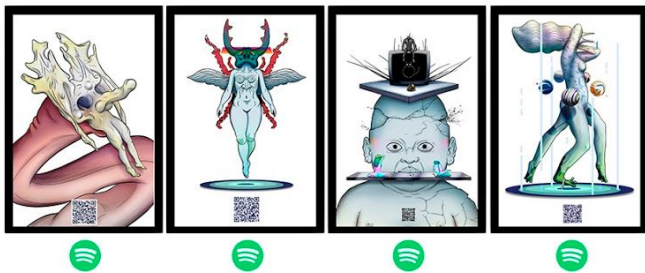
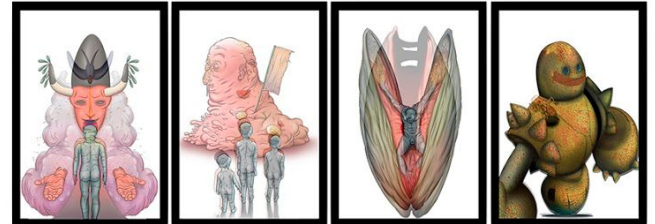
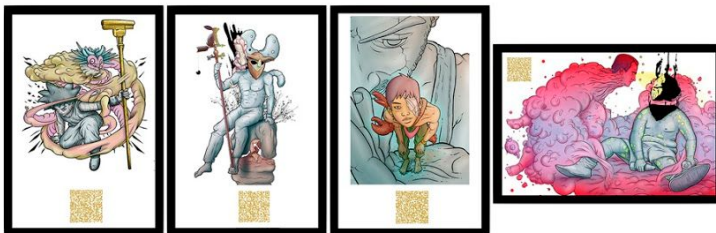
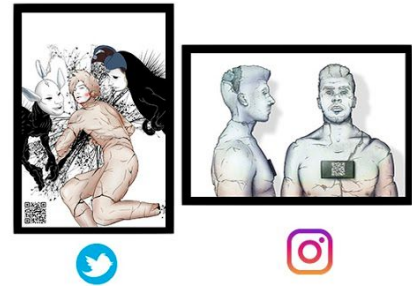
Showrooms. García, Víctor. Serie completa
Ilustraciones impresas, códigos QR y Galería de imágenes alojadas en Instagram



Son visiones. García, Víctor. Serie completa
Ilustraciones lenticulares 3d. Códigos QR para su mejor apreciación en esta memoria.



Pilares. García, Víctor. Serie completa
Ilustraciones, impresión digital.



Recorrido esquemático de las piezas expuestas.

BACK ROOM WINDOW

Víctor García Martín

